Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

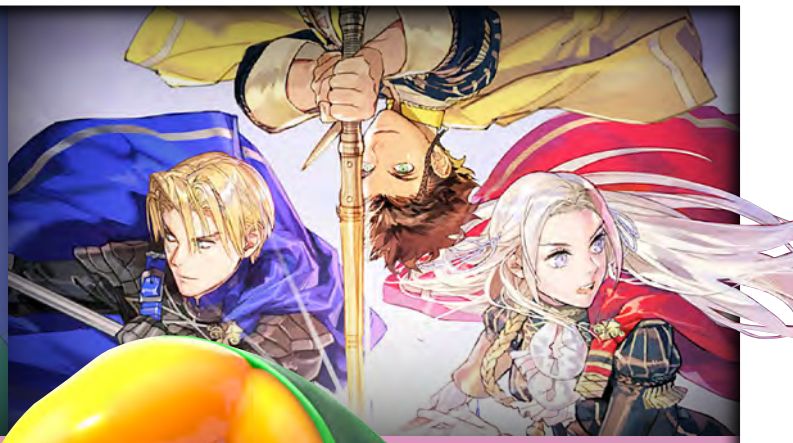
02/20 · Ausgabe 274 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROS[illegible]ENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 02

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40



AUF 21 SEITEN!

SO WAR 2019, SO WIRD 2020

HIGHLIGHTS, WÜNSCHE, N-ZONE-AWARDS!

So genial wie die Vorgänger?

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING

Im Test: Gehirn-Training endlich auch auf Switch!

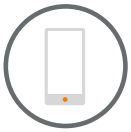
Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?



Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Turbulente Wochen liegen hinter und ein paar stressige Tage noch vor uns – um die Weihnachtszeit herum ist im Verlag immer jede Menge zu tun. Moment, Weihnachten? Richtig, die Ausgabe 02/2020 haben wir beinahe komplett einen Tag vor Heiligabend fertiggestellt. Normalerweise hat die Redaktion etwa vier Wochen Zeit, um eine Ausgabe zu planen und zu vollenden. Durch die Feiertage und den Jahreswechsel aber schmolz die Zahl deutlich zusammen. Da hieß es also: ranklotzen! Das haben wir natürlich gemacht, und so können wir euch wieder ein mit spannenden Themen prall gefülltes Heft präsentieren, mit einem riesigen Rück- und Ausblick zum vergangenen und zum kommenden Jahr, inklusive der N-ZONE-Awards, den persönlichen Wünschen der Redaktion und deren Highlights von 2019. Ein bisschen weiter blicken wir auch zurück, nämlich zum SNES-Spiel Pools of Radiance und zum Klassiker Super Metroid im Retro-Bereich unseres Heftes.

Obwohl um den Jahreswechsel herum wenige Spiele veröffentlicht werden – die meisten erscheinen spätestens im Dezember, damit im Weihnachtsgeschäft viel Umsatz gemacht werden kann –, finden sich im Testbereich eine Menge spannende, potenzielle Hits. Allen voran das Survival-Horror-Spiel Alien Isolation, das nun endlich auch die Switch beehrt. Ob das der richtige Titel für unheimliche, dunkle Wintertage ist, lest ihr weiter hinten. Aber vielleicht wollt ihr auch was für eure geistige Fitness tun? Dann blättert zur Besprechung von Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch! Für all die Pokémon-Fans haben wir außerdem natürlich die Fortsetzung unserer Komplettlösung aus dem letzten Heft. Für den zweiten und letzten Teil hat Praktikant Marco noch einmal alles gegeben und stolze 15 Seiten Walkthrough getippt. Nur die Sparte Vorschauen ist in dieser Ausgabe mit einem Spiel etwas überschaubar – aber keine Sorge, das wird sich bestimmt bald ändern, wenn Nintendo sein Line-up für das Jahr 2020 vorstellt. Wir hoffen, dass das bald erfolgt, und sind natürlich schon sehr gespannt, mit was uns Nintendo überraschen wird!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 02/2020

Unvorhergesehenes Problem des Monats
Wegen Schwierigkeiten mit der Lieferung der letzten Ausgabe 01/20 kam es zu Verzögerungen bei der Versorgung der Abonnenten und Kioske. Inzwischen ist die Angelegenheit geklärt und wir bitten um Entschuldigung für die Verzögerung!

Schreibmeister des Monats
Marco hat schon im ersten Teil der Komplettlösung jede Menge Text geschrieben (mehr als 13.000 Zeichen, um genau zu sein), in Teil zwei war es sogar noch mehr: Stolze 15 statt 12 Seiten sind es dieses Mal geworden! Mit diesem Mammutwerk verabschiedet sich Marco außerdem aus der Redaktion, sein Praktikum ist vorbei. Vielen Dank, Marco, und weiterhin viel Erfolg!

HEFTINHALT 02/2020

START

Aktuelles 06
Editorial 03
Heftinhalt 04

MAGAZIN

Auf Wiedersehen 2019, Hallo 2020! 11
Die N-ZONE-Awards 2019 30
Die N-ZONE im Verlauf des Jahres 28
Johannes' Highlights 2019 20
Johannes' Highlights 2020 26
Kathas Highlights 2019 16
Kathas Highlights 2020 22
Lukas' Highlights 2019 18
Lukas' Highlights 2020 24
Mein erstes Mal mit Pool of Radiance 32
Nintendo im Jahr 2019 12
Nintendo im Jahr 2020 14

VORSCHAU

Termine 40

Switch

Snack World: Die Schatzjagd – Gold 38

TEST

Team & Meinungsmache 42
Topspiele 56

Switch

Alien Isolation 44
Blacksad: Under the Skin 50
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Nintendo Switch 48
Overcooked 2 (Nachspiel) 54
Tools Up! 52

RETRO

N-ZONE Zeitreise 03
Super Metroid 80
Pokémon Schwert & Schild Komplettlösung Teil 2 64

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Thema des Monats 96

48

TEST | DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING FÜR SWITCH

JOHANNES

Nachdem Nintendo mit Ring Fit Adventure bereits Körper gestählt hat, ist nun Training für den Geist dran! Aber macht das auch Spaß?

80

RETRO | SUPER METROID

FELIX

Eines der einflussreichsten Metroid-Spiele aller Zeiten hat auch Jahre nach dem Release nichts von seinen Qualitäten eingebüßt!

44

TEST | ALIEN ISOLATION

LUKAS

Mit Alien Isolation ist den Entwicklern ein technisch exzellenter Port gelungen. Aber kann der Titel auch spielerisch überzeugen?

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO BEI THE GAME AWARDS 2019

Switch Die Japaner heimsten Preise ein und hatten selbst Ankündigung und Videos im Gepäck.

Mitte Dezember 2019 fanden The Game Awards statt, wie schon in den Jahren zuvor im Microsoft Theater in Los Angeles. Auch diesmal war natürlich neben vielen anderen Branchengrößen wieder Nintendo mit von der Partie. Die Spiele des japanischen Unternehmens waren in gleich mehreren Kategorien vertreten und konnten in vier davon auch tatsächlich die Awards abstauben. Als bestes Kampfspiel wurde Super Smash Bros. Ultimate ausgezeichnet, Luigi's Mansion 3 wurde als bestes Familienspiel auserkoren, Fire Emblem: Three Houses konnte gleich zweimal gewinnen – einmal als bestes Strategiespiel und einmal den Player's-Choice-Award. Darüber hinaus nutzte Nintendo die Veranstaltung auch, um zusammen mit Square Enix Bravely Default 2 anzukündigen: Das Rollenspiel soll 2020 exklusiv für die Switch erscheinen. Außerdem zeigte Big N einen neuen Trailer zu No More Heroes 3, allerdings ohne tatsächliches Gameplay, und kündigte für das Switch-exklusive Marvel Ultimate Alliance 3 neue Inhalte an, die bereits am 23. Dezember 2019 erschienen sind. Auch der ehemalige Nintendo-of-America-Chef Reggie Fils-Aimé schaute für eine kleine Rede über Indie-Entwicklerstudios vorbei.

SWITCH ERHÄLT AUSZEICHNUNG VOM TIME MAGAZINE

Switch Die Switch wurde zu einem der zehn besten Geräte des letzten Jahrzehnts gekürt.

Das US-amerikanische Time Magazine hat anlässlich des Endes des von 2010 bis 2019 dauernden Jahrzehnts eine Top-Ten der besten Technik-Geräte aus eben jener Zeit auserkoren. Folgende Gadgets sind auf der Liste gelandet: Xbox Adaptive Controller, iPad, Apple Watch, AirPods, Rasperry Pi, Google Chromecast, DJI Phantom, Amazon Echo, Tesla Model S und zu guter Letzt die Nintendo Switch! Das Magazin begründet die Entscheidung, die Switch als wichtigste Spielekonsole des Jahrzehnts ausgewählt zu haben, damit, dass die Switch der bisher „wohl wichtigste Beitrag des Unternehmens zum Thema Gaming" sei. „Beim Spielen unterwegs kann niemand den Erfolg von Nintendo übertreffen, schon seit dem Game Boy im Jahr 1989. […] Die vom Smartphone inspirierte Portabilität und die stetig wachsende Spielesammlung an Blockbuster-, Indie- und Retro-Videospielen vermittelt ein Gefühl, dass die Nintendo Switch der Höhepunkt von Nintendos Vorstellung ist, was Gaming sein sollte", so das Time Magazine.

SWITCH-VERKAUFSSTART
IN CHINA

Switch Die Nintendo-Konsole wird nun auch im Reich der Mitte verkauft.

Der chinesische Markt ist für Spielehersteller wie Nintendo kein leichter. Bis vor einigen Jahren waren Spielekonsolen noch grundsätzlich verboten, das hat sich zwischenzeitlich geändert. Weiterhin notwendig ist aber die Freigabe von Spielen sowie ein lokaler Partner, um die eigene Hard- und Software in China zu vermarkten. Zu diesem Zweck arbeitet Nintendo mit dem Unternehmen Tencent zusammen, beide brachten im Dezember 2019 nun die Switch offizielle in dem asiatischen Land in den Handel, zusammen mit New Super Mario Bros. U Deluxe, dem ersten zugelassenen Nintendo-Spiel für die Switch. Händlerangaben zufolge soll die Hybridkonsole am Releasetag über 50.000 Mal verkauft worden sein.

SWITCH ÜBERHOLT XBOX

Switch Die Nintendo-Konsole wurde nun öfter verkauft als die Microsoft-Maschine.

Wie die englischsprachige Website berichtet, hat die Nintendo Switch die Xbox One bei den globalen Verkaufszahlen ungefähr Anfang Dezember 2019 überholt. Während die Xbox One zum Stand 07. Dezember 2019 auf rund 45,2 Millionen verkaufte Einheiten kommt, steht die Switch zum gleichen Stichtag bei etwa 45,9 Millionen Verkäufen. Einen wahren Sprint in diesem Wettkampf legte die Switch in der Cyber-Monday-Woche hin, als die Konsole binnen nur einer Woche über 1 Millionen Mal verkauft wurde. Erwähnenswert ist hierbei außerdem, dass die Switch erst rund dreieinhalb Jahre später auf den Markt kam als die Xbox One – die erschien nämlich bereits im November 2013, die Nintendo-Konsole hingegen im März 2017.

RABBIDS-FILM IN PLANUNG

Film Angeblich soll ein Film mit den verrückten Hasen gedreht werden.

Im Frühling 2019 zeigte Nintendo mit dem Film Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu, dass Videospielverfilmungen richtig gut ankommen und erfolgreich laufen können. Ähnlich wie der Streifen mit Pikachu in der Hauptrolle wollen Ubisoft und Lionsgate einen Streifen um die Rabbids auf die Leinwand bringen, der ebenfalls computeranimierte Figuren in die reale Welt setzt. In diesem Fall dann eben die titelgebenden verrückten Hasen. Derzeit sollen angeblich Personalfragen geklärt werden, wer also die Regie übernimmt und Ähnliches. Das Skript soll derweil, mehreren US-amerikanischen Filmmagazinen zufolge, bereits fertig sein. Eine offizielle Ankündigung seitens Ubisoft oder Lionsgate steht derzeit aber noch aus.

N-ZONE-STECKBRIEF #53

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Rocko

ERSTER AUFTRITT:
Pokémon Rot & Blau (1999)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Pokémon Rot & Blau (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Rocko wird aufgrund seiner felsenfesten Entschlossenheit und seiner Zielstrebigkeit auch der „steinharte Pokémon-Trainer" genannt. Er ist sehr beliebt bei den Menschen.

KURZBIOGRAFIE:
Rocko ist wohl einer der bekanntesten Arenaleiter in der Pokémon-Serie. Trotzdem steht er meist im Schatten von Ash und Co. Er ist als Leiter der Arena in Marmoria City auf Gesteins-Pokémon spezialisiert und der erste Arenaleiter, auf den man in der ersten Generation der Pokémon-Spiele trifft. Besiegt man ihn, bekommt man den Felsorden. Dazu muss man in Pokémon Rot & Blau sein Kleinstein auf Level 12 und sein Onix auf Level 14 besiegen – in Pokémon Gelb sind seine Pokémon nur auf Level 10 beziehungsweise 12. Rocko hat Auftritte in den meisten Pokémon-Hauptspielen und auch in den vielen verschiedenen Anime-Ablegern ist er mit von der Partie.

TRIVIA:
Obwohl Rocko eigentlich ein sehr ernster und bedachter Mensch ist, kann er angeblich gar nicht mehr aufhören zu lachen, wenn er einmal damit angefangen hat. Man trifft ihn häufig am Mondberg, wo er den Ausgrabungen von Fossilien beiwohnt.

NEUE XBOX VORGESTELLT

Xbox Microsoft nutzte The Game Awards, um seine nächste Konsole zu präsentieren.

An dieser Stelle möchten wir aufgrund der Relevanz dieses Themas einen Blick über den Tellerrand wagen. Es ist ja schon länger bekannt, dass sowohl Sony als auch Microsoft gegen Ende 2020 pünktlich zum dann stattfindenden Weihnachtsgeschäft ihre jeweils neue Konsolengeneration einleiten und zu diesem Zweck die neue Playstation beziehungsweise Xbox vorstellen. Letztere wurde nun erstmals der Weltöffentlichkeit gezeigt und zwar bei The Game Awards 2019 in Los Angeles. Ein passender Anlass, sind zu diesem Anlass doch die Blicke der Spieler-Weltöffentlichkeit ohnehin auf die Bühne des Microsoft Theaters gerichtet. Laut Microsoft ist die Xbox Series X genannte Konsole in der Lage, eine Auflösung von maximal 8K bei höchstens 120 Hz (also Bildern pro Sekunde) darzustellen. Festplatten werden endlich bei Konsolen obsolet: Wie auch die nächste Playstation setzt die neue Xbox auf deutlich schnelleren SSD-Speicher, was vor allem Ladezeiten massiv verringert. Auch der Arbeitsspeicher wird flotter, GDR6 wird genutzt. Das Design ist, wie auf dem Bild zu sehen, eine kleine Überraschung gewesen, entfernt es sich doch vom klassischen Konsolen-Äußeren. Der Controller der Series X hat sich nicht allzu stark verändert und ist abwärtskompatibel. Project xCloud soll auch bei der Xbox Series X eine Rolle spielen. Außerdem kündigte Microsoft zugleich das neue First-Party-Spiel Senua's Saga: Hellblade 2 an, das vom 2018 aufgekauften Studio Ninja Theory entwickelt wird.

NEUE CONTROLLER VON SNAKEBYTE

Hardware Die auf Multiplayer ausgelegten Gamepads von Snakebyte können eine günstige Alternative sein.

Das Unternehmen Snakebyte ist sicherlich vielen Nintendo-Spielern ein Begriff, stellt das Unternehmen doch immer wieder neues Zubehör für Nintendo-Konsolen her. Der neuste Coup: Die Multi:Playcon getauften Mini-Controller für die Switch. Für rund 35 Euro befinden sich zwei der kleinen Eingabegeräte in der Packung, wahlweise in schwarz/grau oder blau/orange. Außerdem im Karton: Ein Micro-USB-Kabel. Richtig: Leider setzen die Snakebyte-Controller noch auf den veralteten Anschluss zum Laden, während Nintendo selbst auf das aktuelle USB-C-Format vertraut. Die Idee hinter Multi:Playcon ist, die Nutzung einzelner Joy-Cons zu ersetzen. Folgerichtig funktionieren die Snakebyte-Controller mit allen Spielen, welche das Zocken mit einem einzelnen Joy-Con erlauben, schließlich fehlt den Gamepads doch der zweite Analog-Stick sowie die zweite Reihe Schulterbuttons. Ansonsten sind aber alle Buttons vorhanden und nach dem unkomplizierten Koppeln mit der Switch funktionieren die Controller einwandfrei. Mit anderen Geräten als der Switch beziehungsweise Switch Lite sind die Multi:Playcon allerdings nicht kompatibel. Wer viel Mario Kart, Overcooked oder ähnliche Games im lokalen Multiplayer spielt und keine größeren Summen in entsprechend zahlreich benötigte Pro-Controller oder Joy-Cons investieren möchte, findet mit den Controllern von Snakebyte eine sinnvolle Alternative zum kleineren Preis.

FF CRYSTAL CHRONICLES
VERSCHOBEN

Switch Mit dem Release wird es erst im Sommer 2020 was.

Bereits im September 2018 kündigte Square Enix eine Remastered-Neuauflage von Final Fantasy Crystal Chronicles für die Nintendo Switch sowie weitere Plattformen an, namentlich die Playstation 4 sowie Mobilgeräte mit Android oder iOS. Ursprünglich sollte das Spiel noch 2019 erscheinen, dann aber verschob der Hersteller den Release zunächst auf den Januar 2020. Auch dieses Datum werde man jedoch nicht einhalten könne, wie Square Enix nun in einer offiziellen Pressemitteilung verlauten ließ. Stattdessen strebe man nzwischen die Veröffentlichung des Rollenspiels im Sommer 2020 an. Ein Grund wird auch genannt: Das Entwicklerteam brauche noch etwas mehr Zeit, um letzte Anpassungen vorzunehmen, heißt es in der Mitteilung.

SWITCH DOMINIERT
BLACK FRIDAY

Switch Fast 1 Million Switch-Verkäufe in nur einer Woche in nur einem Land!

Bei der Nintendo Switch jagt ja nun schon eine ganze Weile lang ein Rekord den nächsten. Mit der Hybridkonsole hat sich das Blatt nach der erfolglosen Wii U für Nintendo komplett gewandelt. Das zeigte sich Ende 2019 ganz besonders in der Woche des Black Friday. Der Tag wird mittlerweile auch hierzulande mit unzähligen Angeboten und Konsumrausch begangen, in den USA ist das Phänomen aber nochmal größer. Dort ging die Switch innerhalb einer Woche allein rund 830.000 Mal über die Ladentheke und damit deutlich öfter als jede andere Konsole – und zwar nur in den USA allein. Diese Zahl ist schon für sich allein beeindruckend, zugleich handelt es sich damit auch um die erfolgreichste Verkaufswoche der Switch überhaupt.

NEUE INDIE-PRÄSENTATION

Switch Nintendo hat gezeigt, welche Indie-Titel im neuen Jahr auf Switch-Spieler warten.

Eine Nintendo Direct bekamen wir Ende 2019 zwar nicht mehr zu sehen, dafür aber Mitte Dezember nochmal eine Indie-World-Präsentation. Wie der Name bereits verrät, handelt es sich dabei um eine Zurschaustellung der Titel unabhängiger Entwickler für die Switch. Diese sind für die Nintendo-Konsole ja ziemlich wichtig. Mit The Talos Principle: Deluxe Edition sowie Dauntless erschienen zwei der gezeigten Spiele zwar direkt im Anschluss an die Präsentation, der Fokus lag aber auf Indie-Spielen, die 2020 auf den Markt kommen. Bereits im Januar erscheint mit Oddworld: Stranger's Wrath ein klassisches Action-Adventure für die Switch, auch noch Anfang 2020 sollen Dreamscaper, Murder by Numbers und Gleamlight kommen. Für das erste Halbjahr 2020 ist Streets of Rage 4 angekündigt, für Mai 2020 SuperMash und für Mitte 2020 Sports Story von den Machern von Golf Story. Im Sommer 2020 soll dann Bake 'n Switch erscheinen, im Herbst Axiom Verge 2 und Ende 2020 schließlich SkateBird. Ebenfalls für 2020 angekündigt, aber noch ohne genaueren Releasezeitraum: Sail Forth, Liberated, Boyfriend Dungeon sowie The Survivalists.

MARIO KART TOUR AUSGEZEICHNET

Mobile Das Rennspiel für Mobile erhielt Auszeichnungen von Apple und Google.

Mit Mario Kart Tour ist Nintendo im Spätsommer 2019 ein echter Kassenschlager für Mobilgeräte gelungen. Nicht unbedingt, weil das Spiel wirklich besonders gut ist, wie wir in unserem Test in der N-ZONE-Ausgabe 11/2019 herausfanden, bei dem wir eine 5er-Wertung vergaben. Wohl aber, weil das Game trotzdem richtig gut ankommt. Bereits einen Monat nach Release stand der Download-Zähler bei weiter über 100 Millionen Installationen und die Einnahmen mit dem Titel sprudeln seit Tag eins – und tun das auch bis heute! Nun haben sowohl Apple als auch Google das Spiel ausgezeichnet. Beim Apfel-Unternehmen ist Mario Kart Tour nun offiziell das meistheruntergeladene kostenlose iOS-Spiel des Jahres 2019. Beim Suchmaschinen-Giganten wurde das Spiel als eines der fünf besten Casual-Games 2019 ausgezeichnet, im Grunde ist das aber nur ein Trostpflaster. Den Titel für das beste Android-Game heimste allerdings nämlich Call of Duty: Mobile ein, wobei Mario Kart Tour aber ebenfalls nominiert war.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1311: In der japanischen Version von The Legend of Zelda: A Link to the Past nennt sich der ausrüstbare Hammer „M.C. Hammer“. Erinnert das jemanden an den gleichnamigen Rapper?

1312: In frühen Designdokumenten zum Klassiker The Legend of Zelda: A Link to the Past lassen sich weitere Aktionen von Link auf den Action-Buttons entdecken, die nie umgesetzt wurden. So hätte er nicht nur die obligatorischen Befehle wie „Sprechen“, „Schieben“, „Heben“, „Werfen“ und „Rennen“ beherrschen sollen, sondern zusätzlich „Essen“ und „Tanzen“.

1313: Zeldas Alter-Ego Shiek wird in The Legend of Zelda: Ocarina of Time von Prinzessin Ruto als „Mann, der sie gerettet hat“ beschrieben.

1314: Spielt man in The Legend of Zelda: Ocarina of Time neben einem zerstörten Holzschild Zeldas Wiegenlied, so wird das Schild wie von Zauberhand repariert. Dasselbe funktioniert auch in Majora's Mask mit dem Lied der Befreiung.

1315: Der amerikanisch-französische Schauspieler Christopher Lambert diente den Charakter-Designern von The Legend of Zelda: Ocarina of Time als Inspiration für Ganondorf in seiner Gerudo-Form. Ganz besonders die Darstellung des Connor aus Highlander: Es kann nur einen geben diente hierbei als Vorlage.

1316: In den ersten Trailern und Screenshots zu The Legend of Zelda: Ocarina of Time, bei welchen Shiek zu sehen ist, hat sie blaue Augen. Tatsächlich sind ihre Augen allerdings rot.

1317: The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D für den Nintendo-Handheld 3DS erhielt eine Limited Edition. Hierzulande durften sich Käuferinnen und Käufer über ein Steelbook mit Majoras Maske freuen, außerdem über ein doppelseitiges Poster und einen silbernen Pin zur verfluchten Maske. In anderen Teilen der Welt hingegen konnte eine Horror Kid-Statue mitsamt dem Poster auf diese Weise ergattert werden.

1318: In streng limitierter Form erschien das Nintendo-64-Meisterwerk The Legend of Zelda: Majora's Mask auch als Sammleredition, begrenzt auf nur 1.000 Stück! Hier waren neben dem Modul noch der Soundtrack zum Spiel, eine Armbanduhr, ein Pin, ein Sticker, ein Riesenposter, ein T-Shirt sowie ein Zertifikat enthalten.

1319: In frühen Interviews von 1999 über Zelda Gaiden, aus welchem später The Legend of Zelda: Majora's Mask für den Nintendo 64 werden sollte, erzählte Shigeru Miyamoto unter anderem, dass man den aus Ocarina of Time bekannten Wal Lord Jabu-Jabu angeln können wird und sich somit mehr Zeit für die Rettung der Welt erkaufen kann. In der fertigen Version ist das Angeln aber gar nicht mehr möglich und Lord Jabu-Jabu nirgends zu finden. Auch die Möglichkeit, sich Zeit zu kaufen, fehlt in der finalen Version des Spiels. Erst im 3DS-Remake wurden zwei Angelteiche als neues Feature hinzugefügt, eine Referenz an die ursprünglich geplante Nebenbeschäftigung inklusive.

1320: Nach seiner Arbeit an The Legend of Zelda: The Wind Waker für den Gamecube hatte der heute hinter dem Franchise stehende Mann, Eiji Aonuma, eigentlich den Entschluss gefasst, der Reihe den Rücken zu kehren. Stattdessen wurde er jedoch von Shigeru Miyamoto zum Produzent der Serie befördert. Diesem Posten bleibt er bis heute treu.

AUF WIEDER-SEHEN 2019, HALLO 2020!

Inhalt

Nintendo im Jahr 2019	12
Nintendo im Jahr 2020	14
Katharinas Highlights 2019	16
Lukas' Highlights 2019	18
Johannes' Highlights 2019	20
Katharinas Highlights 2020	22
Lukas' Highlights 2020	24
Johannes' Highlights 2020	26
Die N-ZONE im Verlauf des Jahres	28
N-ZONE-Awards: Die 10 besten Spiele des Jahres	30

Und wieder ist ein Jahr vorüber – oh Augenblick, verweile doch, du bist so schön! Vor allem wenn man Nintendofan ist, denn 2019 war ein starkes Jahr voller Highlights. Es ist aber auch toll, in die Zukunft zu blicken, da der Mariokonzern mit Sicherheit wieder jede Menge klasse Spiele am Start haben wird. Auf den folgenden Seiten blicken wir deswegen sowohl zurück als auch in die Zukunft und sagen, warum es derzeit ganz besonders wunderbar ist, Switchbesitzer zu sein!

Von: Lukas Schmid, Johannes Gehrling & Katharina Pache

NINTENDO IM JAHR 2019 – WAS IST PASSIERT, WIE STEHT NINTENDO DA?

Das Jahr 2019 liegt hinter uns. Viel ist passiert in der Welt, auch bei Nintendo. Der 3DS ging in Rente, die Switch startete dafür so richtig durch. Ein gewisses Elektro-Pokémon begeisterte die Kinozuschauer und neue Nintendo-Spiele erfreuten die Spielerschaft. Ein Rückblick auf 2019 und eine Nintendo-Bestandsaufnahme.

Nintendo kann auf ein äußerst erfolgreiches Jahr zurückblicken und zufrieden sein. In quasi allen seinen Geschäftsfeldern war das Unternehmen 2019 erfolgreich. Vor allem natürlich mit der aktuellen Hauptkonsole der Japaner, der Nintendo Switch. Zum Jahresende steht die Hybridkiste bei rund 45 Millionen verkauften Einheiten und hat damit sogar schon die einige Jahre früher erschienene Xbox One weltweit hinter sich gelassen. Seit September gesellt sich zur normalen Variante der Konsole auch eine kleinere, leichtere und um ein paar Funktionen gekürzte reine Handheld-Variante der Switch, die für einige Euros weniger den Besitzer wechselt. Entgegen immer wieder aufkommender Gerüchte erschien 2019 aber neben der Lite kein Pro-Modell der Switch. Dafür kamen im vergangenen Jahr wieder tausende neue Spiele für die Nintendo-Konsole heraus, darunter unzählige Indies, Neuauflagen und Co. Aber auch Big N selbst veröffentlichte wieder viele große Titel für die Switch, zum Beispiel: Yoshi's Crafted World, Super Mario Maker 2, Fire Emblem: Three Houses, The Legend of Zelda: Link's Awakening, Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals, Luigi's Mansion 3, Pokémon Schwert & Schild, Daemon X Machina, Astral Chain und weitere. Mit The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition erschien im Herbst 2019 gar eines der beliebtesten Rollenspiele der letzten Jahre für die Switch, was im Vorfeld technisch wohl kaum einer für möglich hielt.

Ein paar Spiele wurden aber auch verschoben und erschienen nicht mehr 2019, obwohl das eigentlich mal geplant war. Animal Crossing: New Horizons zum Beispiel, das nun erst am 20. März 2020 veröffentlicht wird. Die prominenteste Verschiebung des vergangenen Nintendo-Jahres betrifft aber wohl Metroid Prime 4. Die Entwicklung des neuen Samus-Aran-Abenteuers wurde im Frühjahr bei den Retro Studios komplett neu gestartet, alle vorherigen Arbeiten am Spiel bei einem anderen, nicht bekannten Entwicklerstudio verworfen. Nintendo sah sich deshalb sogar dazu veranlasst, ein Video zu veröffentlichen, in dem der Neustart angekündigt wurde und sich das Unternehmen bei den Fans entschuldigte. So etwas kommt in der Welt der Videospiele nicht oft vor. Ende des Jahres ging die Switch dann auch offiziell in China mithilfe des chinesischen Partners Tencent in den Verkauf. An-

Das freundliche Gesicht von Shinya Takahashi begrüßte uns 2019 zum Beispiel bei der Nintendo-Direct-Ausgabe im September.

Einer der großen Switch-Releases 2019 war Super Mario Maker 2. Erst im Dezember erschien ein kostenloses Update mit neuen Inhalten. Werden weitere folgen?

gesichts des riesigen Marktes in dem Land ein durchaus wichtiger Schritt. Außerdem kürte das Time Magazine die Switch zu einem der Top-10-Gadgets des Jahrzehnts und bezeichnete sie als die wichtigste Videospielkonsole der letzten zehn Jahre. Ein Ritterschlag zum Jahresabschluss sozusagen!

Ende einer Ära: 3DS

Endgültig Platz gemacht für die Switch hat 2019 der 3DS. Kaum noch Spiele erschienen im vergangenen Jahr für den 3D-Handheld, der bereits 2011 auf den Markt kam, darunter etwa Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise im Januar sowie Kirby und das extra magische Garn im März. Weitere Games für den 3DS sind von Nintendo nicht zu erwarten. Bei rund 75 Millionen verkauften Einheiten ist die Konsole Stand Ende 2019, angesichts des holprigen Starts zu Beginn des Jahrzehnts ein durchaus beachtlicher Erfolg! Seit dem Frühjahr 2019 konzentriert Big N alle seine (Entwicklungs-)Energie aber nur noch auf die Switch.

Mobile: Abos und Co.

Wobei, nicht ganz. Denn auch im Mobile-Segment hat Nintendo 2019 wieder mit neuen Spielen mitgemischt. Im Juli erschien Dr. Mario World für Android und iOS, im September folgte Mario Kart Tour. Vor allem letzteres Spiel sorgte (nicht nur bei uns) für viel Kritik, setzt es doch auf extrem hohe Preise für Ingame-Währung, viele glücksbasierte Spielelemente und ein kostenpflichtiges monatliches Abo für Teile des Spielinhalts. Das steht ganz im Kontrast zu Nintendos Einstieg in die Welt der Videospiele für Smartphones und Tablets, bei dem sich beispielsweise ein Super Mario Run durch faire Monetarisierung und Konzentration auf guten Spielinhalt von der Masse der Mobile-Games abhob. Der finanzielle Erfolg gibt Nintendo allerdings recht, denn vor allem Mario Kart Tour lief bereits 2019 sehr erfolgreich und tut das wohl auch darüber hinaus weiterhin.

Direct und Messen

Die Präsentationen der neuen Switch-Spiele in Form der Nintendo-Direct-Ausgaben begleiteten uns auch 2019. Die erste Präsentation gab es schon im Februar, damals unter anderem mit Fire Emblem: Three Houses, Super Mario Maker 2, Astral Chain und The Legend of Zelda: Link's Awakening. Es folgte Ende Februar eine spezielle Pokémon-Direct mit der Ankündigung von Pokémon Schwert & Schild für die Switch. Im Mai zeigte Nintendo dann eine eigene Direct zu Super Mario Maker 2, Anfang Juni noch mal eine Pokémon-Direct zu Schwert & Schild und am 11. Juni anlässlich der E3 dann natürlich eine große E3-Direct mit ganz vielen Spielen. Die letzte Direct lief bereits Anfang September und war auch wieder randvoll gepackt mit jeder Menge Switch-Games. Apropos E3: Dort und bei der Gamescom war Nintendo natürlich auch im vergangenen Jahr wieder mit dem aus den letzten Jahren bekannten Programm vertreten.

Ein gutes Jahr

Bereits im Mai begeisterte Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu auf der großen Leinwand Kinobesucher auf der ganzen Welt. Der Streifen kam allgemein sehr gut an und bekam auch ebenso positive Wertungen. Ordentlich Geld konnte er ebenfalls einspielen, schnell wurde er zu einem der erfolgreichsten Videospielefilme aller Zeiten. Kein Wunder daher, dass ein Nachfolger bereits in der frühen Planungsphase ist.

Wie beendete Nintendo also das Jahr 2019? Mit großem Erfolg! Blickt man nur ein paar wenige Jahre zurück zu den Wii-U-Zeiten, ist das Unternehmen im Vergleich heute kaum wiederzuerkennen. Die Switch ist extrem erfolgreich, das kann und muss man in aller Deutlichkeit so sagen. Auch der Nintendo 3DS fand nach Startschwierigkeiten 2019 ein erfolgreiches Ende und rettete Big N über einige schwierige Jahre. Das Mobilgeschäft boomt, wenn auch auf Kosten der Qualität dieser Spiele – und überhaupt wächst das zukunftsträchtige Digitalgeschäft immer weiter. Nintendo ist wieder in aller Munde, ein ernst zu nehmender Big-Player der Branche und: Nintendo hat 2019 endgültig wieder zu alter Stärke zurückgefunden.

Johannes Gehrling

Im Frühjahr verschob Nintendo Metroid Prime 4 auf unbestimmte Zeit. Der Grund: Der komplette Entwicklungsneustart bei den Retro Studios!

Wer hätte gedacht, dass The Witcher 3 jemals den Weg auf die Switch finden würde? Seit 2019 erlebt ihr das komplette Edel-Rollenspiel auch unterwegs.

Im März 2019 hat Nintendo sein letztes Spiel für den 3DS veröffentlicht: Kirby und das extra magische Garn. Andere Hersteller bringen aber noch Games heraus.

Auch 2019 hat Nintendo wieder offizielle Turniere mit seinen kompetitiven Switch-Titeln wie Super Smash Bros. Ultimate veranstaltet.

NINTENDO IM JAHR 2020 – WIE GEHT ES WEITER?

Das vergangene Jahr war sehr erfolgreich für Nintendo, natürlich primär wegen der Switch, aber auch andere Geschäftsbereiche wie Mobile-Games liefen gut. Wie geht es nun im neuen Jahr 2020 weiter mit dem japanischen Unternehmen und seinen Plattformen, Marken und Produkten?

Gehen wir ein paar Jahre zurück in Nintendos Geschichte, mitten in den Lebenszyklus der Wii U, sehen wir ein völlig anderes Nintendo als heutzutage. Damals lag das Heimkonsolengeschäft am Boden, finanzielle Rücklagen und ein ordentlicher 3DS-Erfolg hielten das Unternehmen seinerzeit über Wasser. Zeitsprung nach 2019: Die Switch wird zig-millionenfach verkauft, lässt zur besonders verkaufsstarken Black-Friday-Woche alle anderen hinter sich. Bei The Game Awards streicht Big N gleich mehrere Preise ein. Das zukunftsträchtige Mobile-Business wächst immer stärker, überhaupt macht Nintendo zunehmend mehr Geld digital. Mit Meisterdetektiv Pikachu wird die Verfilmung eines Nintendo-Titels aus dem Stand heraus zu einer der erfolgreichsten filmischen Videospieladaptionen. Da stellt sich natürlich unweigerlich die Frage: Wie geht es 2020 weiter? Hält die Erfolgswelle an? Was haben die Japaner in petto?

Die Switch in 2020

In Sachen Switch ist das neue Jahr zu Beginn im Hinblick auf neue Spiele noch ziemlich unklar. Mit Animal Crossing: New Horizons steht im März ein großer Titel an, Xenoblade Chronicles bekommt irgendwann 2020 eine Neuauflage auf der Switch, The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 hat zwar derzeit noch keinen Release-Zeitraum, ist aber in Arbeit und der Release Ende 2020 nicht komplett unwahrscheinlich. Metroid Prime 4, ebenfalls in Entwicklung befindlich und bereits angekündigt, lässt wohl noch länger auf sich warten. Gerüchte gibt es immer wieder mal um ein Remake von Super Mario Sunshine sowie Metroid Prime Trilogy für Nintendos Hybridkonsole. Allein: Offiziell ist da bisher halt noch nichts. Bereits angekündigt sind schon viele Titel von Drittherstellern, darunter zahlreiche Indies. In dieser Hinsicht dürfte es 2020 wohl ähnlich weitergehen wie bisher; mit unzähligen Indie-Spielen für die Konsole ist also zu rechnen. Gerade erst im Dezember 2019 stellte Nintendo selbst in einer Videopräsentation wieder vielversprechende Titel vor.

Und sonst so in puncto Switch? Vielleicht kommt im September für Online-Abonnenten wieder eine neue Plattform dazu. Nintendo 64? Game Boy? Noch ist nichts angekündigt, denkbar wäre das aber schon. Wünschenswert für viele Switch-Spieler sowieso. Eine Switch Pro dürfte derweil weiterhin eher unwahrscheinlich sein. Ende 2020

Im März steht mit Animal Crossing: New Horizons der erste richtig große Spiele-Release aus dem Hause Nintendo für die Switch an. Wir sind schon gespannt!

Kommt nach der Switch Lite 2019 im neuen Jahr die Switch Pro?

stehen aber die neuen Konsolen von Sony und Microsoft an. Je näher die neuen Plattformen rücken, desto eher wird sich Nintendo vielleicht dennoch ein paar ernsthafte Gedanken zu einem verbesserten und leistungsstärkeren Pro-Modell machen.

Mobile-Games und 3DS

Bei Mobile-Games ist 2020 mit einer Intensivierung dessen zu rechnen, was wir schon 2019 gesehen haben. Heißt: Mobile-typische aggressive Finanzierungsmodelle, haltlos überteuerte Premiumwährung, relevante Spielinhalte hinter der Abo-Bezahlschranke. Wo wir zu Zeiten eines Super Mario Run und Fire Emblem Heroes noch sehr positiv von Nintendos Titeln im Mobile-Segment angetan waren, hat sich das im vergangenen Jahr deutlich geändert, vor allem durch Mario Kart Tour. Ein Zelda-Titel für Mobile soll ja schon länger in Arbeit sein. Hier erwarten wir (leider!) ein ähnlich durch die Monetarisierung zerstörtes Spiel wie bei Mario Kart Tour.

Vom 3DS indes erwarten wir gar nichts mehr. Also, keine neuen Spiele oder gar Modelle mehr. Die Plattform darf mittlerweile wohl endgültig als abgeschlossen angesehen werden. Klar, der eShop läuft noch und das sicher auch noch ein paar Jahre; verkauft werden Konsole und Games bestimmt auch noch eine Weile. Der 3DS ist eben ein günstiger Einstieg in die Welt der Videospiele und bietet jede Menge tolle Games. Grundsätzlich hat aber die Switch Lite den alten 3D-Handheld beerbt und soll nun primär die Nintendo-Konsole für reine Handheld-Gamer sein.

Filme und Freizeitpark

Der bereits länger angekündigte und in Arbeit befindliche Mario-Animationsfilm soll übrigens erst 2022 erscheinen, hier aber trotzdem kurz erwähnt werden. Ein Nachfolger zum erfolgreichen Meisterdetektiv Pikachu ist auch schon in Vorproduktion, da ist ebenfalls 2020 noch nicht mit einem Endprodukt zu rechnen. Weitere Filme und Serien mit Nintendo-Lizenzen? Wer weiß. Der Erfolg des Pikachu-Streifens könnte das Thema für Nintendo interessant gemacht haben.

Ganz sicher im Jahr 2020 eröffnen soll dafür der erste Nintendo-Freizeitpark und zwar in Tokyo! Dort befindet sich eines von mehreren Universal Studios, ein Teil dieses Parks bietet ab voraussichtlich Frühjahr 2020 verschiedene Nintendo-Fahrgeschäfte. Konkret angekündigt sind zum Beispiel die Attraktionen namens Super Mario Kart und Yoshi's Adventure. Weitere Nintendo-Freizeitparks sind als Teil der Universal Studios in Hollywood, Orlando sowie Singapur ebenfalls schon konkret angekündigt. Spannend bleibt, wann ein solcher für Deutschland oder zumindest Europa in die Planung gerät.

Die großen Events

Streaming dürfte bei Nintendo wohl auch 2020 noch kein Thema werden, mit dem wir uns auseinandersetzen, wobei in Nintendos Hinterzimmern sicher schon jetzt in irgendeiner Form daran gearbeitet wird. Besonders spannend wird natürlich wieder die E3 im Juni in Los Angeles, vielleicht bekommen wir hier erstmals Metroid Prime 4 in Aktion zu sehen, eventuell gibt es ein Release-Datum für Breath of the Wild 2. Die rund zwei Monate später stattfindende Gamescom, übrigens auch in den nächsten paar Jahren weiterhin in Köln, dürfte hingegen wie gewohnt eher weniger mit großen Ankündigungen seitens Nintendo bedacht werden. Das ist bei Big N in vielen Fällen aber ja sowieso eher ein Thema für die Nintendo-Direct-Shows. 2019 präsentierte Nintendo die erste Ausgabe Mitte Februar. Wir vermuten, das könnte 2020 ähnlich aussehen, die erste Nintendo Direct des Jahres dürfte uns also im späten Winter erwarten. Dann wird auch endlich klarer, wie sich Nintendo das Switch-Spiele-Jahr 2020 vorstellt, das derzeit noch etwas rar bestückt ist. **Johannes Gehrling**

Auch 2020 wird Nintendo wieder auf der Gamescom in Köln sein. Fans dürfen sich dann wohl wieder über das mittlerweile übliche Programm freuen.

Rechtzeitig zu den Olympischen Sommerspielen soll als Super Nintendo World der erste Nintendo-Freizeitpark in Tokyo eröffnen. Weitere Parks sollen folgen.

Meisterdetektiv Pikachu hat gezeigt, dass Nintendo-Marken auch auf der großen Leinwand funktionieren. Gibt es 2020 daher vielleicht weitere Ankündigungen?

Nintendo wird auch 2020 weitere Mobile-Games veröffentlichen. Die dürften aber ähnlich aggressiv monetarisiert werden wie schon Mario Kart Tour.

KATHARINAS HIGHLIGHTS DES JAHRES

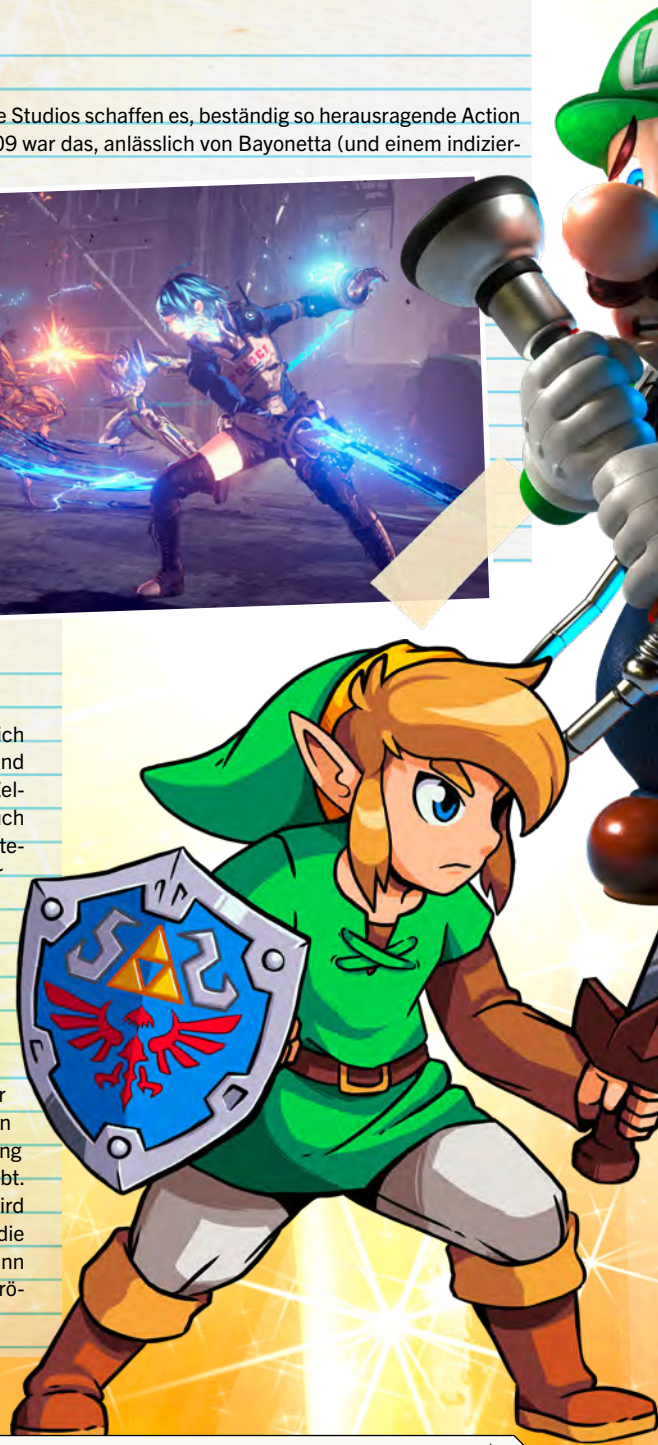
Wie ihr vielleicht wisst, spiele ich nicht nur auf der Switch, sondern auch gelegentlich auf dem PC und der PS4. Aber: Selbst, wenn ich dieses Jahr nur mit der Nintendo-Konsole ausgestattet gewesen wäre, hätte ich mehr als genug tolle Spiele zum Zeitvertreib gehabt! Hier folgen meine persönlichen Top 5 des Jahres 2019 in gemischter Reihenfolge. Und ich hätte noch mehr nennen können, aber ein Super Mario Maker 2 etwa taucht ja ebenfalls bei den Kollegen auf.

ASTRAL CHAIN

Wer mich kennt, weiß, dass Platinum Games bei mir einen Stein im Brett haben. Wenige Studios schaffen es, beständig so herausragende Action abzuliefern! Ich habe die Jungs und Mädels sogar schon einmal in Osaka besucht, 2009 war das, anlässlich von Bayonetta (und einem indizierten Wii-Spiel). Der dritte Teil der Action-Serie rund um die schwarzhaarige Hexe soll ja exklusiv für Switch erscheinen, nur wann, das ist noch die Frage. Aber zurück zu Astral Chain: Mit dem spaßigen Kampfsystem hat das Spiel bei mir gepunktet, außerdem gefällt mir die Gestaltung der Charaktere. Dafür zeichnete Manga-Zeichner Masakatsu Katsura verantwortlich, dessen Werke ich ebenfalls sehr schätze. Bei all diesen Pro-Punkten fällt zumindest für mich die eher durchschnittliche Optik nicht so arg negativ ins Gewicht. Ich wünsche mir mehr solche unterhaltsamen Action-Games auf der Switch, ob exklusiv oder nicht, ist mir dabei gar nicht so wichtig. Denn die Switch hat immer den Vorteil, mobil zu sein!

CADENCE OF HYRULE

Auf Cadence of Hyrule habe ich mich im Vorfeld sehr gefreut – schließlich mochte ich auch den „Vorgänger", beziehungsweise das Originalspiel Crypt of the Necrodancer. Und was war ich erleichtert, als ich beim Test feststellte, dass der Schwierigkeitsgrad im Zelda-Crossover nicht ganz so unerbittlich ist wie beim Rogue-like-Musikspiel. Dass ich auch noch ein großer Fan von Danny Baranowsky bin, trug natürlich ebenfalls zur Begeisterung bei. Die ikonischen Zelda-Melodien, kombiniert mit den Melodien von einem der besten Videospielkomponisten? Ich bin dabei! Okay, ein echter Über-Hit ist Cadence of Hyrule objektiv betrachtet nicht geworden, aber zumindest in mein Beuteschema passt das charmante Indie-Game perfekt. Deshalb hätte ich aber auch nichts gegen ein bisschen mehr Umfang einzuwenden gehabt. Aber gut, vielleicht wird ja die Fortsetzung, die hoffentlich irgendwann kommt, ein bisschen größer als Teil eins!



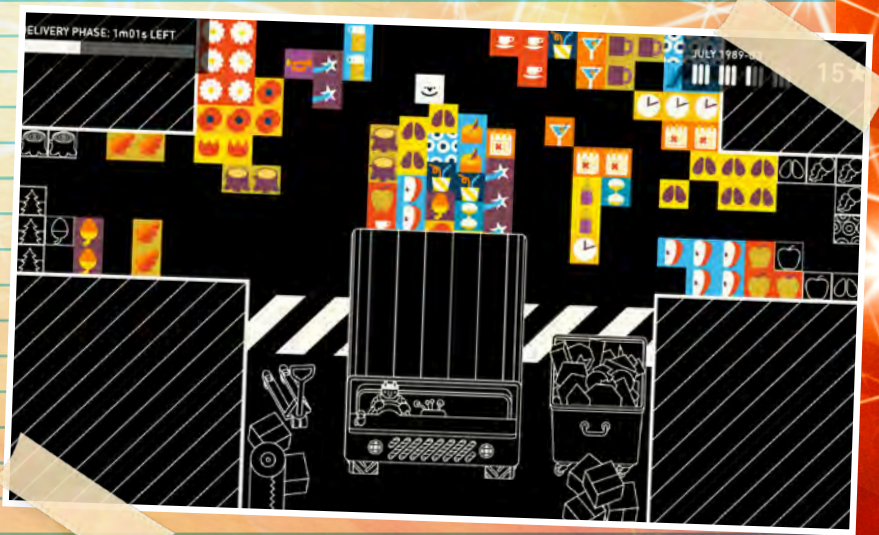
KATANA ZERO

Der Look, der Sound, das Gameplay, die Story – eigentlich kann ich gar nicht genau sagen, was mir bei Katana Zero am besten gefällt, weil alles am Spiel so gelungen ist. Als Auftragsmörder „arbeitet" und lebt ihr in einer verruchten Cyberpunk-Metropole, erledigt Aufträge und geht dabei auf Spurensuche in eurer rätselhaften Vergangenheit. Mit dem Katana bewaffnet absolviert ihr die Missionen aus der Seitenansicht. Ein Treffer und ihr seid tot – aber ihr könnt die Zeit anhalten und sie zurückspulen, also immer wieder von vorne beginnen. Das Aneinanderreihen von coolen Manövern und das effiziente Vorgehen, der Schwierigkeitsgrad, der düstere Humor, all das hat mich an Hotline Miami erinnert, ohne dabei wie ein Abklatsch zu wirken. Ein echter Indie-Hit!

LUIGI'S MANSION

Ich weiß noch, wie sehr ich Luigi's Mansion 2002 auf dem Gamecube geliebt habe. Den zweiten Teil hingegen ließ ich – Asche auf mein Haupt – aus. Mit dem dritten Spiel haben mich Luigi und der Schreckweg aber wieder komplett abgeholt. Der Veröffentlichungszeitraum im gruseligen Oktober passt perfekt zu diesem atmosphärischen Gänsehautspiel, wobei Luigi's Mansion 3 natürlich kein reinrassiges Horror-Game und auch für jüngere Spieler geeignet ist. Und wie gut das Spiel aussieht! Es muss eben nicht immer fotorealistische Optik sein. Sogar Mehrspieler-Fans kommen im dritten Abenteuer von Marios Bruder im Multiplayer-Turm auf ihre Kosten und das ganze Abenteuer kann man auch im Koop-Modus zu zweit spielen. Ein richtig tolles Spiel für die ganze Familie!

WILMOT'S WAREHOUSE



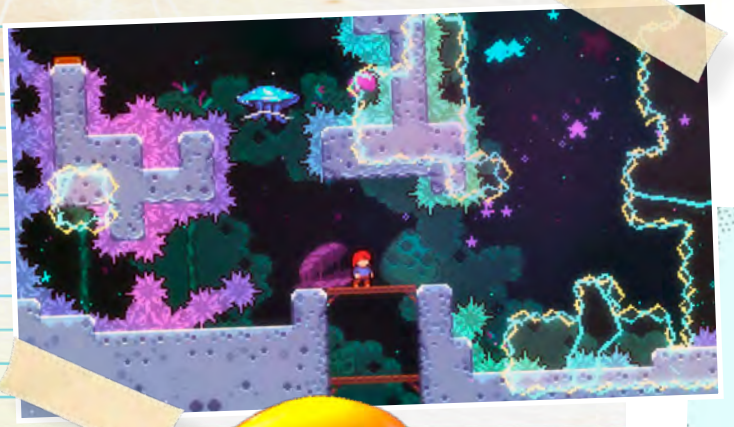
Wilmot's Warehouse ist ein Spiel, in dem ihr euer Gedächtnis trainiert. Ihr arbeitet in einem Lager, in dem regelmäßig diverse Waren eintreffen. Sortiert den Kram, wie ihr es für richtig haltet: blaue Sachen zu blauen Sachen, Enten zu den Tierobjekten. Oder ordnet ihr die Sachen lieber nach Temperatur? Nach Form? All das bleibt euch überlassen, wichtig ist nur, dass ihr alles schnell wiederfindet. Denn nach der Verräumung kommen Mitarbeiter an das Service-Fenster und wollen mit den gewünschten Objekten versorgt werden! Hier kommt außerdem ein Geschicklichkeitselement ins Spiel, denn wenn ihr die Blöcke nicht richtig anpackt, bleibt ihr an Ecken hängen und verliert kostbare Zeit. Außerdem kann Wilmot nicht unbegrenzt viel Ware schleppen! Dieser Indie-Geheimtipp hat mir den Flug nach und zurück aus Japan sowie die schlaflosen Jetlag-Nächte versüßt.

LUKAS' HIGHLIGHTS DES JAHRES

Kommt eine Switch Pro? Kommt eine Switch 2? All das sind legitime Fragen; allerdings solche, die zu stellen meiner Meinung nach derzeit völlig überflüssig ist. Denn schon jetzt gibt es dermaßen viele absolut brillante Abenteuer für Nintendos Baby, dass ich bis 2030 dauerspielen könnte und trotzdem nicht alles gezockt hätte, was mich interessiert! Immerhin, diese fünf brillanten Titel, die 2019 erschienen sind, konnte ich von der Liste streichen. Jedes für sich ein einmaliges Meisterwerk!

CELESTE: FAREWELL

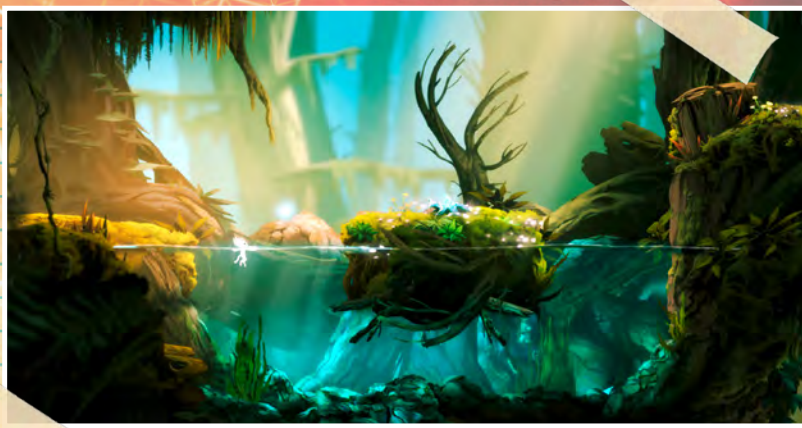
Gut, bei Farewell handelt es sich nicht um ein vollwertiges Spiel, sondern „nur" um einen – kostenlosen! – DLC zu einem meiner liebsten Spiele aller Zeiten, Celeste. Mit Blick darauf, wie absolut fantastisch dieses Epilogkapitel geworden ist, hätte ich es aber keinesfalls übers Herz gebracht, es nicht bei meinen Spielen des Jahres zu nennen. Jeder, der Celeste gespielt hat, weiß, dass es eines der befriedigendsten und herausforderndsten Jump&Run-Erlebnisse seit … nun ja, seit immer bietet. Es ruht sich aber nicht auf seinem hervorragenden Gameplay aus, sondern verbindet es mit einer emotionalen, glaubwürdigen Geschichte voller sympathischer Figuren. Farewell bietet all diese Qualitäten ebenso und bringt die Erzählung zu einem Ende, bei dem man Taschentücher bereithalten sollte. Und wie üblich bringt es einem im Rahmen des bestehenden Movesets neue Tricks bei. Toll!



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

The Wind Waker, Majora's Mask oder Link's Awakening? Bei der Frage, welches der drei Abenteuer mein liebster Teil der Reihe ist, kann ich nie eine endgültige Antwort geben. Es sind halt alle drei fantastische Spiele! Ich weiß aber sehr wohl, an welchem Titel des Trios mein Herz ganz besonders hängt: Mit Link's Awakening verbinde ich einfach unzählige tolle Kindheitserinnerungen mit dem Game Boy in der Hand. Wundert es also irgendjemanden, dass das wirklich ungemein liebevoll gemachte Remake des Klassikers eines meiner Switch-Highlights 2019 ist? Es sieht super aus, es bringt unzählige sinnvolle Verbesserungen mit sich, ohne den Geist des Originals zu zerstören, und es ist nach wie vor ein atmosphärisches, kreatives und einfach einmaliges Abenteuer!

ORI AND THE BLIND FOREST: DEFINITIVE EDITION



Vor vielen, vielen Jahren habe ich Ori and the Blind Forest für die Arbeit auf der Xbox One gespielt, mich verliebt und mir gedacht, dass das Abenteuer einfach perfekt auf eine Nintendo-Konsole passen würde. Damals hätte ich nie geglaubt, dass es wirklich mal so weit kommen könnte! Dank der ausgeprägten Freundschaft zwischen Microsoft und dem Mariokonzern geschah es 2019 aber doch und der Titel hat rein gar nichts von seinem Charme eingebüßt. Im Gegenteil, er sieht sogar besser aus und bietet im Vergleich zur Ursprungsfassung einige Verbesserungen und neue Inhalte! Spielerisch ist es nach wie vor ein tolles Metroidvania mit super Jump&Run-Gameplay und einer tieftraurigen, aber auch wunderschönen Geschichte.

RETURN OF THE OBRA DINN

Schon als Return of the Obra Dinn 2018 für den PC erschien, hatte ich große Lust darauf. Der monochrome Grafikstil sprach mich sofort an, vor allem aber die Prämisse: Wir erforschen ein verlassenes Schiff, dessen Crew verschwunden ist – und die wohl kein allzu erfreuliches Schicksal ereilt hat angesichts der zahlreichen kümmerlichen Leichenreste an Bord. Tatsächlich selbst ausprobiert habe ich das Adventure aber erst in diesem Jahr, als es für die Nintendo Switch erschienen ist. Ich bin und bleibe nun einmal ein Konsolenkind! Mit einem Jahr Verspätung kann ich nun bestätigen, dass ich das Abenteuer aus gutem Grund reizvoll fand. Die erzählte Geschichte ist spannend und das Rätselgameplay, welches erfordert, dass wir die letzten Momente im Leben der Verstorbenen nacherleben und dort anhand unserer Beobachtungsgabe richtig kombinieren, ziemlich einzigartig. Ein Knobel-Meisterwerk!

LUIGI'S MANSION 3

Auch, wenn ich Luigi's Mansion 2 mochte, so reichte es qualitativ für mich doch nicht an den Erstling heran. Zu fragmentiert fand ich das eindeutig für Handheld-Bedürfnisse optimierte Gameplay, bei dem wir nur im Rahmen von Missionen die Villen erforschen durften und alle paar Minuten zurück in unseren Hub transportiert wurden. Als Luigi's Mansion 3 angekündigt wurde, befürchtete ich, dass es diesen eingeschlagenen Weg weitergehen würde. Aber nix da! Das Hotel des dritten Gruselabenteuers dürfen wir frei erkunden und dadurch, dass wir auf vielen unterschiedlichen Etagen unterwegs sind, wird trotzdem genügend thematische Abwechslung geboten. Für mich besonders wichtig: Nachdem es in Teil 2 kaum individuelle Geister gab, schweben davon diesmal wieder allerhand durch die Gegend. Glibber-Gehilfe Fluigi ist zudem ein tolles neues Feature. So muss das sein!

JOHANNES' HIGHLIGHTS DES JAHRES

Ein weiteres komplettes Jahr mit der Switch liegt hinter uns. Der dritte Geburtstag steht schon bald an. Wahnsinn, wie die Zeit vergeht. Wie schon 2017 und 2018 brachte auch 2019 viele Highlights für die Nintendo-Konsole hervor. Manche waren abzusehen, andere kamen sehr überraschend. Einige habe ich mir gewünscht, andere erst später zu schätzen gelernt. Meine fünf liebsten Switch-Spiele des vergangenen Jahres erfahrt ihr hier!

SUPER MARIO MAKER 2

Das erste Halbjahr 2019 war relativ spärlich besetzt, was neue große Switch-Titel von Nintendo selbst angeht. Es erschienen zwar New Super Mario Bros. U Deluxe und Travis Strikes Again: No More Heroes unter der Nintendo-Publisher-Fahne, für mich persönlich war aber die ersten Monate des Jahres eigentlich nur Yoshi's Crafted World im Frühjahr wirklich interessant. Das änderte sich schließlich im Juni drastisch, als endlich Super Mario Maker 2 erschien! Schon der Vorgänger war ein absolutes Highlight der Wii U und vor allem die vielen kreativen Online-Levels sorgten schon damals für gefühlt unendlich viel Spielspaß. Mit dem zweiten Teil verhält es sich im Grunde genauso. Das Spiel ist ein Dauerbrenner und bereitet mir wieder und wieder Spaß, egal, wie oft ich es spiele. Und die vielen Let's Plays auf Youtube sind auch toll.

SNES AUF DER SWITCH

Im September 2018 ging das kostenpflichtige Nintendo Switch Online mit reichlich Verzögerung an den Start. Onlinespielen ist seitdem nicht mehr umsonst, was insofern schade ist, als dass sich die Online-Qualität bei Nintendo-Spielen damit leider nicht verbessert hat. Dafür gibt es aber seitdem weitere Goodies, wie eine Bibliothek klassischer NES-Spiele auf der Switch. Seit September 2019 gesellen sich nun auch Super-Nintendo-Spiele dazu – für mich persönlich weitaus spannender als die NES-Titel! Am Wochenende nach Release habe ich direkt wieder Super Metroid durchgezockt, was für ein Spaß! Und auch Super Mario World und Co. erfreuten mein Retro-Herz. Klar also, dass der Start der Super-Nintendo-Games auf der Switch zu meinen letztjährigen Highlights gehört. Getoppt werden kann das in 2020 definitiv nur noch durch den gleichen Service für N64-Games … hach, hoffentlich wird dieser Traum auch noch wahr.

FORTNITE KAPITEL 2

Über Fortnite habe ich an dieser Stelle in der N-ZONE bereits vor genau einem Jahr geschrieben. Das Spiel erschien ja anlässlich der E3 im Juni 2018 gleich nach der Ankündigung für die Switch, ausprobiert habe ich den weltbekannten Online-Shooter dann erstmals im August desselben Jahres auf der Nintendo-Konsole. Nach einer kurzen Phase des täglichen Spielens war mein persönlicher Fortnite-Hype dann erst mal wieder vorbei … nur, um im Sommer 2019 zurückzukehren! Anlass dafür war zunächst in erster Linie ein Kumpel, mit dem ich Fortnite einige Zeit lang jede Woche spielte, dann erschien zusätzlich noch das zweite Kapitel und ich war dem Battle-Royale-Shooter wieder endgültig verfallen. Aktuell hat die Anziehungskraft auf mich zwar wieder etwas nachgelassen, aber ich bin mir sicher, dass ich auch 2020 wieder eine Fortnite-Phase haben werde. Schon erstaunlich, habe ich für das Spiel doch bisher noch keinen Cent ausgegeben. Mehr gute spaßige Spielstunden hatte ich wohl in meinem Leben mit keinem zweiten Free2Play-Titel.

SAYONARA WILD HEARTS

Die wohl größte Überraschung des Jahres war für mich persönlich Sayonara Wild Hearts. Bis kurz vor der Gamescom hatte ich noch nichts davon gehört, dann bekam ich einen kurzen Termin auf der Messe zugewiesen, bei dem ich den Indie-Titel ausprobieren durfte. Obwohl mein erster Kontakt mit dem Spiel dann in einer heillos überfüllten Messehalle stattfand, also nicht unbedingt im besten Ambiente für dieses audiovisuell einnehmende Spiel, bin ich Sayonara Wild Hearts beim Ertönen der ersten Klänge sofort verfallen. Was für ein toller Soundtrack, welch fantastische Musik! Dieser sehr positive Eindruck bestätigte sich dann auch rund einen Monat später beim Testen erneut. Bester Beweis, wie gut ich das Spiel finde? Ich habe es gleich zweimal durchgespielt, bevor ich meine Review geschrieben habe, einmal im Büro und einmal zu Hause. Und ich habe dem Spiel ob seiner Einzigartigkeit eine kleine Kolumne gewidmet. Was das kleine Entwicklerstudio Simogo da zustande gebracht hat, das hat mich im Spätsommer 2019 zutiefst beeindruckt.

POKÉMON SCHWERT & SCHILD

Ach ja, Pokémon. Ich bin Taschenmonster-Fan und -Spieler seit der ersten Generation, also schon seit über 20 Jahren. Die Ankündigung von Schwert & Schild war ein Grund für große Freude, im Verlaufe des Jahres wurde dieser Frohsinn aber immer wieder getrübt. Kein nationaler Pokédex, mittelmäßige Grafik – das ließ mich zusehends weniger Vorfreude empfinden, je näher der Release rückte. Doch siehe da: Als die Spiele dann schließlich erschienen, bin ich innerhalb kürzester Zeit komplett in der Galar-Region versunken und hatte eine wirklich fantastische Zeit mit der neuen Generation. Ja, Schwert & Schild haben Schwächen. Die Spiele könnten besser sein als sie es sind. Aber Spaß machen sie halt einfach trotzdem. Und das kann ich den Games, aller berechtigter Kritik zum Trotz, einfach nicht absprechen, im Gegenteil. Der November und teils auch der Dezember waren erneut vom Pokémon-Fieber geprägt.

KATHARINAS HIGHLIGHTS 2020

So prall gefüllt an hochwertigen (und vor allem Nintendo-eigenen) Spielen ist 2020 bislang ja leider nicht. Und dass Bayonetta wirklich dieses Jahr erscheint, ist natürlich eine sehr optimistische Einschätzung. Aber ich bin sicher, dass Nintendo noch einige Perlen in der Hinterhand hat, mit der sie uns im Laufe der Monate versorgen werden. Bei den Wünschen habe ich mich mal weit aus dem Fenster gelehnt – wer weiß, vielleicht wird ja wenigstens einer davon wahr?

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Ich habe Animal Crossing auf meinem DS damals sowas von geliebt! Und jetzt kommt die Serie im März endlich auf die Switch! Seit der Ankündigung bin ich dem Hype verfallen, und das, obwohl ich normalerweise Spiele mit knackigem Gameplay bevorzuge. Animal Crossing ist einfach ein meditatives Erlebnis, ein kleiner, virtueller Kurzurlaub, der mich entspannt und ablenkt vom Alltag und seinem Stress. Eigentlich hätte ich New Horizons schon vor den Feiertagen wirklich gebrauchen können!

HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

Hollow Knight ist eines meiner liebsten Indie-Games. Alles am Abenteuer hat mich begeistert: die schönen Animationen, die bittersüße Hintergrundgeschichte, die knackigen Kämpfe und natürlich das durchdachte Metroidvania-Leveldesign. Jetzt gibt es endlich mehr davon: In Silksong verkörpert ihr Hornet, eine mit Nadel bewaffnete Käferfrau, die auch im Vorgänger eine große Rolle spielt. Ein ganzes neues Königreich werden wir in Silksong erkunden, nur wann, das ist die spannende Frage. Ich gehe aber ziemlich sicher von einem Release noch in diesem Jahr aus.

BAYONETTA 3

Okay, dass Bayonetta 3 dieses Jahr erscheint, ist schon deutlich unwahrscheinlicher als der baldige Release von Hollow Knight: Silksong. Aber vielleicht hat Platinum Games ja schon seit einer Weile Vorarbeit geleistet? Ihr letztes Werk Astral Chain ist seit einigen Monaten veröffentlicht. Dazu handelt es sich bei Bayonetta 3 um eine Fortsetzung, sodass vielleicht einige Inhalte übernommen werden könnten, was den Aufwand eventuell mindert. Auf jeden Fall möchte ich die schwarzhaarige Hexe endlich wieder in Aktion sehen – der erste Teil ist eines meiner liebsten Spiele aller Zeiten.

KATHARINAS SPIELE-WÜNSCHE FÜR 2020

PIKMIN

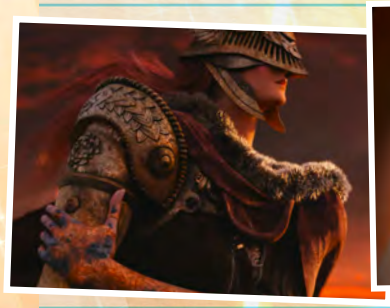
Pikmin ist meiner Ansicht nach eine der besten Eigenmarken von Nintendo. Das Spielprinzip ist außergewöhnlich, einfallsreich, es macht Spaß und bei mir bewirkt jeder Teil nach dem Abschließen des Abenteuers, dass ich weiterspielen will! Und zwar sofort! Aber meistens heißt es stattdessen: warten, warten, warten. Wäre das schön, wenn in den nächsten Monaten einfach so eine Ankündigung zu Pikmin erfolgt, und kurze Zeit später der nächste Teil für die Switch bereitsteht. Nur dieses Mal mit noch mehr Umfang bitte, und wieder mit Mehrspielerunterstützung. Mit dem Koop-Part des letzten Spiels hatte ich nämlich genau so viel Vergnügen wie mit der Einzelspielerkampagne.

F-ZERO

Pikmin ist ja immerhin ein einigermaßen wahrscheinlicher Kandidat für eine Fortsetzung auf der Switch. Das Gleiche kann man leider nicht über F-Zero sagen. Viel zu lange schon ist es ruhig um die rasante Rennspielreihe rund um Captain Falcon, dabei wäre sie doch eine so gute Ergänzung zu Mario Kart! Nicht umsonst ist der Funracer mit Mario und seinen Freunden ständig in den Listen der meistverkauften Switch-Spiele zu finden – die Zocker lieben Arcade-Racer! Ja, F-Zero hat einen anderen Stil, keine so knuffigen Charaktere, aber für Mehrspielersitzungen mit Freunden oder online wäre der Titel doch ebenso herausragend geeignet.

ELDEN RING

Elden Ring ist das neue Werk von From Software (Dark Souls, Sekiro), das in Zusammenarbeit mit G.R.R. Martin (Autor von Game of Thrones) entsteht. Vermutlich wird die Switch die Grafik der PC-Fassung nicht stemmen können, aber das muss ja erst mal nichts heißen. Dark Souls gibt's ja inzwischen auch auf der Switch. Ich will Elden Ring unterwegs spielen!



THE LEGEND OF BUM-BO

Hinter The Legend of Bum-bo steckt Edmund McMillen, der Schöpfer von Super Meat Boy und The Binding of Isaac. Auf dem PC ist die ungewöhnliche Mixtur aus Bejeweled und Rogue-like schon erhältlich und mir macht's Spaß – aber mobil würde ich es lieber erleben.

SUPER MARIO GALAXY

Schon damals habe ich mir beim Spielen von Super Mario Galaxy gedacht: Wow, aber wie wollen sie das noch toppen? Tatsächlich kam danach nie mehr ein Mario-Spiel für mich der Perfektion näher. Deshalb wünsche ich mir auf der Switch ein Remake des intergalaktisch guten Abenteuers, gerne auch gleich im Doppelpack mit der Fortsetzung.

LUKAS' HIGHLIGHTS 2020

Meine Highlights und Wünsche für das Nintendo-Jahr 2020? Fragt mich das bitte noch einmal Ende Februar oder Mitte März, wenn der Mariokonzern voraussichtlich bereits eine neue Ausgabe von Nintendo Direct veröffentlicht hat und ich eine grobe Ahnung habe, was uns in diesen infotechnisch noch ziemlich nebelverhangenen zwölf Monaten erwartet! Aber auch jetzt gibt es natürlich schon Titel, auf die ich mich sehr freue und die sicher oder zumindest vielleicht 2020 aufschlagen werden.

SUPER MEAT BOY FOREVER

Ich bin ja nach wie vor skeptisch und verstehe nicht ganz, warum die Entwickler Super Meat Boy in der Fortsetzung in einen prozedural generierten Autorunner verwandeln, anstatt ein klassisches 2D-Jump&Run mit individuell gestalteten Levels zu erschaffen. Aber ich bin zuversichtlich, dass ich richtig viel Spaß haben werde, wenn Forever erscheint, denn schon den ersten Teil habe ich mit größter Freude gespielt und vertraue darauf, dass die Entwickler schon wissen werden, was sie tun.

METROID PRIME 4

Auf dem Bild ist natürlich nicht Metroid Prime 4 zu sehen, sondern Prime 1, denn abseits eines Logoteasers existiert noch keinerlei Material zu dem Abenteuer. Es ist auch optimistisch, zu glauben, dass es schon 2020 erscheinen wird, aber definitiv nicht ausgeschlossen! Die Männer und Frauen bei Retro Studios arbeiten bestimmt mit Hochdruck daran, nachdem sie die Arbeit daran übernommen und das Projekt neu gestartet haben, weil das ursprüngliche Entwicklerteam die Erwartungen Nintendos nicht erfüllen konnte. Ich kann es kaum erwarten!

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

Hier bin ich noch deutlich optimistischer als bei Metroid Prime 4, dass das mit dem 2020er-Release tatsächlich was wird. Nintendo braucht einen richtig starken Titel, um gegen die neuen Konsolen von Sony und Microsoft Ende des Jahres etwas in der Hand zu haben und viel stärker als Breath of the Wild 2 geht es ja kaum! Außerdem dürften die Arbeiten am Spiel viel schneller vonstatten gehen als beim Erstling, da man auf Engine, Assets und viele andere Ressourcen zurückgreifen kann. Zudem bin ich mir sicher, dass schon seit langer Zeit an dem Titel gewerkelt wird, also wesentlich länger als seit der Enthüllung auf der E3 2019.

LUKAS' SPIELE-WÜNSCHE FÜR 2020

SUPER MARIO GALAXY 1+2 REMAKE

Fragt mich jemand, welches mein liebstes 3D-Zelda ist, fällt mir eine Antwort stets schwer. Wesentlich einfacher finde ich die Antwort bei 3D-Super-Mario: Absolut nichts geht über Super Mario Galaxy und den Nachfolger! In Sachen Kreativität und Produktionsqualität reicht kein anderes Spiel der Reihe an das ziemlich gleich gute Galaxy-Duo heran. Alleine wenn ich die orchestralen Musikstücke höre, bekomme ich schon eine wohlige Gänsehaut. Ich will noch mal ran, auf der Switch und in HD!

METROID PRIME TRILOGY

Bei jeder Nintendo Direct ist es dasselbe Spiel: Irgendwelche vermeintlich geleakten Listen mit den gezeigten Inhalten, die sich schlussendlich als Fakes herausstellen, tauchen im Internet auf und fast immer findet sich die Metroid-Prime-Trilogy darauf. Die Gerüchteküche um das Trio brodelt also schon seit geraumer Zeit, eine offizielle Bestätigung steht aber weiterhin aus. Ich hoffe, dass es 2020 endlich soweit ist – am besten gemeinsam mit Metroid Prime 4! Samus Aran ist einfach die coolste Nintendo-Heldin.

ORI AND THE WILL OF THE WISP

2019 ist das geschehen, was niemand für möglich gehalten hatte, und Microsoft verbrüderte sich so sehr mit Nintendo, dass man nun sogar Spiele für die eigentliche Konkurrenzkonsole veröffentlicht. Ori and the Blind Forest gibt es also bereits für die Switch. Jetzt hoffe ich, dass die Entwickler mit der Fortsetzung, die im Februar für Xbox und den PC erscheinen wird, nachziehen.

SUPER MARIO ODYSSEY 2

Wer unser Heft regelmäßig liest, der weiß vielleicht, dasss ich Super Mario Odyssey mag, aber nicht die Begeisterung vieler anderer Spieler teile. Ich finde, dass es so viele Monde gibt, dass die Jagd danach langweilig wird und dass zu viele der Aufgaben sehr belanglos gestaltet sind. Genau darum wünsche ich mir eine Fortsetzung, die die Punkte, die ich am ersten Teil kritikwürdig finde, besser macht, dabei aber die restlichen Qualitäten beibehält.

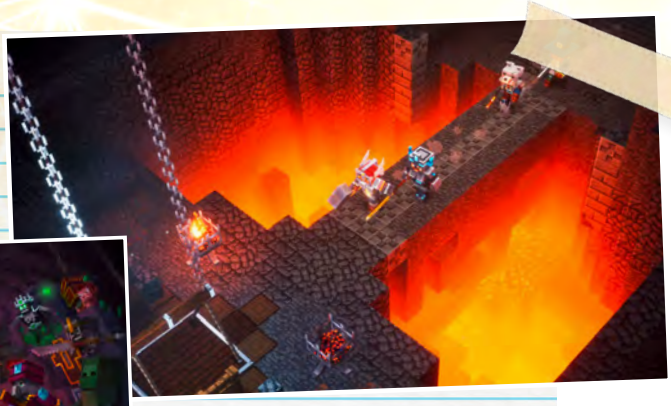
CELESTE 2

Dieser Wunsch wird wohl mit allergrößter Wahrscheinlichkeit unerfüllt bleiben. Die Entwickler des 2D-Jump&Runs, das sich im vergangenen Jahr überraschend in die Top 5 meiner liebsten Spiele aller Zeiten geschlichen hat, haben in Interviews mehrmals betont, dass sie nicht vorhaben, eine Fortsetzung des ebenso anspruchsvollen wie berührenden Indiehits zu entwickeln. Allerdings: Sag niemals nie und vielleicht ändern sie ihre Meinung ja noch. Man wird ja wohl noch träumen dürfen …

JOHANNES' HIGHLIGHTS 2020

Zum neuen Jahr wünscht man sich als Spieler nicht nur den üblichen guten Rutsch, sondern natürlich auch selbst viele neue Spiele, auf die man Bock hat! Auf der linken Seite findet ihr hier drei Titel, auf die ich mich 2020 freue und die auch tatsächlich schon angekündigt sind. Auf der rechte Seite befinden sich acht Spiele, die im neuen Jahr echt cool wären – aber nicht unbedingt wahrscheinlich sind.

MINECRAFT DUNGEONS



In Minecraft Dungeons, das 2020 für die Switch und andere Plattformen erscheinen soll, erwartet uns eine Mischung aus Dungeon-Crawler und der bekannten Minecraft-Optik, sowohl bei den Figuren als auch bei der Spielwelt sowie den Gegenständen. Dungeon-Crawler sind zwar nicht wirklich mein Fachgebiet, aber ich bin bekennender Minecraft-Fan. Insofern erhoffe ich mir von dem Game, dass es mir dieses Genre vielleicht näher bringen kann. Quasi über den Umweg der bekannten Minecraft-Optik, die ich zu schätzen gelernt habe.

THE OUTER WORLDS

The Outer Worlds ist 2019 bereits für Konkurrenzplattformen erschienen. 2020 soll es dann auch auf der Switch soweit sein. Zum Spiel habe ich Gemischtes gelesen, gehört und geschaut. Manch einer ist begeistert von dem Science-Fiction-Titel, andere sind weniger angetan. Grundsätzlich sagt mir das Setting als alter Sci-Fi-Fan grundsätzlich sehr zu und auch die Handlung mit dem Kapitalismus, der sich sozusagen im Endstadium befinet, wirkt interessant und erlebenswert auf mich. Ich gehe unvoreingenommen an das Spiel heran und lasse mich einfach mal überraschen, wie es mir gefällt.

WHAT THE GOLF?

Hach, What The Golf? – ein geniales Spiel! Auf der 2019er-Gamescom habe ich das witzige Game auf Empfehlung ausprobiert und war begeistert. Später erschien der Titel dann als Teil von Apple Arcade, also habe ich auf meinem iPad Air ausschweifender weitergezockt. Wirklich durchspielen will ich What The Golf? aber erst auf der Switch, das ist einfach meine liebste Plattform zum Spielen. Deswegen freue ich mich auf den Release im neuen Jahr. Eigentlich hätte das Spiel schon 2019 erscheinen sollen. Die Geduld ist es aber wirklich wert.

JOHANNES' SPIELE-WÜNSCHE FÜR 2020

METROID PRIME 4

Nicht nur ich warte sehnlichst auf das neue Metroid-Spiel für die Switch. Entwicklungsneustart, Verschiebung ... wie lange müssen wir noch warten? Ich hoffe ja sehr, dass Nintendo zur E3 2020 das Game zeigt!

SUPER METROID HD

Super Metroid geht immer! Als Online-Abonnent mittlerweile ja auch auf der Switch im Original. Ein HD-Remake in zeitgemäßer Optik fände ich persönlich ziemlich schick. Man darf ja wohl noch träumen ...

BREATH OF THE WILD 2

Das neue Breath of the Wild könnte durchaus schon Ende 2020 erscheinen. Release-Datum dann zur E3. Machen wir das so, Nintendo? Okay, danke.

SUPER MARIO SUNSHINE HD

Noch so ein schon lange gehegter Wunschtraum: Eine hübsche Neuauflage des absolut genialen Super Mario Sunshine HD für die Switch! Ich hoffe, an den Gerüchten ist wirklich was dran. Wer weiß ...

MEISTERDETEKTIV PIKACHU

In Entwicklung befindet sich Meisterdetektiv Pikachu für die Switch angeblich schon seit einer Weile. Kein Wunder nach dem Erfolg des Films. Ich hoffe sehnlichst, wir bekommen da 2020 was Konkretes zu sehen und vielleicht schon den Release des fertigen Spiels.

GTA 5

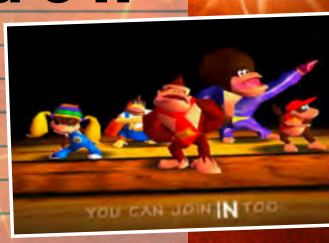
Die GTA-Serie begleitet mein Spielerleben schon fast genauso lange wie Nintendo. GTA 5 ist der bisherige Höhepunkt der Serie und völlig zurecht eines der erfolgreichsten Games aller Zeiten. Genial fände ich eine Umsetzung des Spiels für die Switch. Die geniale und gigantische Spielwelt von GTA 5 mit all ihren Möglichkeiten ortsunabhngig jederzeit erkunden können? Da kriege ich doch ganz feuchte Augen! Allein: Ob das wohl jemals was wird? Hoffentlich 2020!

YO-KAI WATCH 4

Wieso müssen wir eigentlich so viel länger als die Japaner auf das Spiel warten? Ich hoffe, das neue Yo-kai Watch für die Switch kommt 2020 endlich zu uns.

DONKEY KONG 64: NACHFOLGER

Bis heute gibt es keinen richtigen 3D-Nachfolger zu Donkey Kong 64 – eine Schande! Es müssen ja nicht ganz so viele Collectables sein, aber ein direkter Nachfolger zu dem genialen N64-Meisterwerk wäre einfach nur genial!



N-ZONE IM VERLAUF DES JAHRES

Auch in der N-ZONE hat sich im Jahr 2019 viel getan! Hier findet ihr eine Übersicht der Ereignisse.

Es kann viel geschehen in einem ganzen Jahr. Auf dieser Doppelseite geht es ausnahmsweise nicht um die Nintendo-Spiele von 2019, einen Ausblick auf das nächste Jahr oder andere branchenbezogene Neuigkeiten, sondern um all die Dinge, die mit der N-ZONE und um die N-ZONE herum passiert sind. Schön: Das meiste davon war sehr erfreulich!

Und wie geht es weiter?

Schon in der vorletzten Ausgabe haben wir ja aufgerufen, uns eure Anregungen und Verbesserungsvorschläge zur N-ZONE zu senden. Auch 2020 wollen wir euch natürlich weiterhin mit allen wichtigen News, Entwicklungen, Tests, Vorschauen und Specials rund um Nintendo versorgen! Wir haben ebenfalls schon ein paar Ideen gesammelt und freuen uns, die N-ZONE mit dem Anbruch einer neuen Dekade noch ein bisschen moderner zu gestalten. Momentan befinden wir uns in der Planungsphase, deshalb können wir keine konkreten Aussagen treffen – gerade in der Vorweihnachtszeit ist es im Verlag sehr stressig, weshalb leider wenig Zeit neben dem Tagesgeschäft für Konzeptionierungs-Meetings bleibt. Auf jeden Fall wollen wir euch, liebe Leser, für die Treue, euer Mitwirken und all die Zuschriften danken, mit denen ihr uns dieses Jahr beschenkt habt. Ihr alle seid der Grund, wieso die ganze Redaktion immer wieder gerne ihr Herzblut in die N-ZONE investiert! Wir hoffen natürlich, dass ihr uns auch nächstes Jahr begleitet – aber jetzt zu den N-ZONE-Fakten des Jahres 2019.

Katharina Pache

VIK GEHT, KATHA KOMMT

Unverhofft kommt oft! Nein, Katha hat nicht insgeheim an Viktors Stuhl gesägt, der Wechsel in der Redaktionsleitung ergab sich, als sich für Viktor verlagsintern die Möglichkeit bot, eine Stelle im Projektmanagement zu übernehmen. Katha hingegen hatte vorher schon stellvertretend die Produktion anderer Magazine im Verlag geleitet und Erfahrung sowohl mit der N-ZONE als auch mit Nintendo allgemein – so kam es zwischen Ausgabe 06/2019 und Ausgabe 07/2019 zum Wechsel an der N-ZONE-Spitze. Viktor stand Katha bei der ersten Ausgabe unter neuer Führung mit Rat und Tat zur Seite, sodass die Übergabe wunderbar reibungslos verlief. Und es gibt wirklich eine Menge Dinge zu beachten, die man ohne Blick durch die Leitenden-Brille vielleicht gar nicht wahrnimmt. Zum Beispiel war Katha nicht klar, dass Warios Sinnlos-Wissen immer aus genau zehn Fakten besteht – nicht neun und auch nicht elf! Aber inzwischen hat sie das und andere unausgesprochene, aber dennoch wichtige Standards verinnerlicht und ein Auge auf all die kleinen Stolpersteine, die einem während einer Heftplanung und -Produktion so begegnen können. Viktor hingegen freut sich über die neuen Aufgabenbereiche und darüber, dass er nun ohne Test-, Vorschau- und Berichterstattungszwang ganz zum privaten Spaß mit seiner Switch zocken kann. Nintendo ist und bleibt einfach ein großer Bestandteil seines (Spieler-)Lebens – das muss aber wohl auch so sein, wenn man jahrelang die N-ZONE geleitet und gepflegt hat!

COVER DES JAHRES

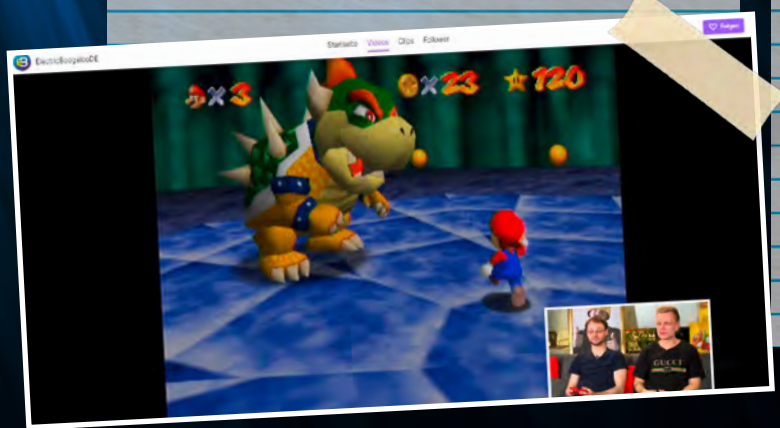
In einer feierlichen Zeremonie (eine Abstimmung per Mail) wurde das in der Redaktion beliebteste Titelblatt aller N-ZONE-Ausgaben des Jahres gekürt. Die Ehre wird dem Link-Triumvirat von der N-ZONE 08/19 zuteil – herzlichen Glückwunsch! An der Gestaltung feilte unser Layouter Matthias eine ganze Weile, aber das hat sich auf jeden Fall gelohnt! Den zweiten Platz der Abstimmung belegte Ausgabe 12/19 mit einem geisterhaften Motiv zu Luigi's Mansion, die Bronzemedaille erhielten sowohl Nummer 02/19 mit der Collage zu den N-ZONE-Awards als auch Ausgabe 11/19 mit Link aus Link's Awakening.

DER NINTENDO-PODCAST

Jede Woche am Mittwoch nehmen die beiden N-ZONE-Redakteure Lukas und Johannes Platz in der Tonkabine, um eine neue Folge von Der Nintendo-Podcast aufzunehmen, gelegentlich unterstützt von Katha oder diversen Gästen aus Verlag und Branche. Der Podcast ist komplett kostenlos und über alle gängigen Podcast-Plattformen verfügbar, regelmäßig gibt's außerdem Gewinnspiele – mehr dazu lest ihr auf Seite 87 im Interaktiv-Bereich. Hört mal rein!

N-ZONE STREAMT

Seit Kurzem gibt sich die N-ZONE auch auf Twitch die Ehre! Lukas und Johannes spielen zum Beispiel live die von euch gebastelten Levels aus Super Mario Maker 2 oder Klassiker wie Super Mario 64. Besucht doch einfach mal unseren Kanal auf www.twitch.tv/electricboogaloode! Wir streamen jeden Montag ab 16 Uhr. Schaut rein und folgt uns, wenn es euch gefällt!



LIEFERPROBLEME

Zu guter Letzt noch ein unerfreuliches Ereignis ganz am Ende des N-ZONE-Jahres: Wegen Problemen mit der Druckerei und der Auslieferung erreichte die letzte Ausgabe 01/20 weder die Abonnenten noch die Kioske rechtzeitig zum geplanten Erstveröffentlichungstag! Inzwischen hat sich die Angelegenheit geklärt und die Hefte fanden mit einer Woche Verspätung immerhin doch noch den Weg zu den Lesern. Wir möchten an dieser Stelle ausdrücklich um Entschuldigung für die Verzögerung und die damit verbundenen Unannehmlichkeiten bitten!

TOP 10 SPIELE DES JAHRES SWITCH

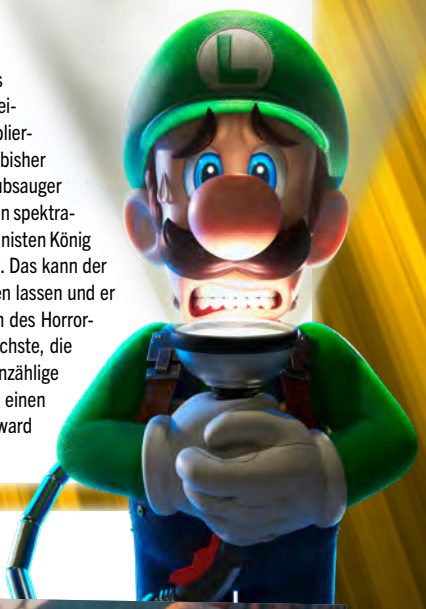
Man setze zum Trommelwirbel an, denn wir küren nach einer großen Abstimmung in unseren gesamten Redaktionsräumen die zehn besten Switchspiele des Jahres! Wer konnte uns ganz besonders überzeugen und räumt die N-ZONE-Awards 2019 ab? Hier gibt es die Antwort!

PLATZ 1 THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Wir haben einen Gewinner: The Legend of Zelda: Link's Awakening holt sich im Jahre 2019 den goldenen N-ZONE-Award. Und mit was? Mit Recht! Schon das Original des Abenteuers, das Anfang der 1990er-Jahre für den Ur-Game-Boy erschien, war und ist ein einmaliges, abwechslungsreiches und melancholisches Ereignis. Es vereint klassisches Zelda-Gameplay inklusive Dungeons und Bossen geschickt mit Elementen, die man so von der Serie vorher nicht kannte. All diese Qualitäten bietet das Remake auch, bietet aber noch viel, viel mehr, ohne zu zerstören, was das Spiel so besonders macht. Die neue Grafik ist eine wahre Augenweide und wirkt wie ein lebendiges Diorama. Unzählige Quality-of-Life-Anpassungen machen es einfacher als jemals zuvor, das Spiel zu genießen, und neue Inhalte wie zusätzliche Sammelgegenstände und der nette Dungeon Creator überraschen auch Kenner des Originals. Herzliche Gratulation zum Gewinn, Link's Awakening!

PLATZ 2 LUIGI'S MANSION 3

Schon auf dem Gamecube bewies Luigi in Luigi's Mansion, dass er auch ohne Mario ein Abenteuer alleine tragen kann. Heute ist die Spaßgruselei eine etablierte Spieleserie und der dritte Teil ohne jede Frage der bisher beste Titel in der Serie. Luigi und seinen Geisterstaubsauger verschlägt es diesmal in ein verfluchtes Hotel, dessen spektrale Besitzerin gemeinsam mit dem bekannten Antagonisten König Buu Huu Mario, Peach und mehrere Toads entführt. Das kann der grün gekleidete Klempner natürlich nicht geschehen lassen und er saugt, rätselt und gruselt sich durch die zig Etagen des Horrorhotels. Dabei jagt eine tolle Slapstickszene die nächste, die extrem abwechslungsreichen Stockwerke halten unzählige Geheimnisse bereit und das befriedigende Gefühl, einen Raum quasi leerzusaugen, ist toll. Der N-ZONE-Award in Silber ist mehr als nur verdient!



PLATZ 3 THE WITCHER 3: COMPLETE EDITION

Wenn ein Spiel Jahre nach den Versionen für andere Plattformen für eine Konsole erscheint, noch dazu technisch deutlich schwächer daherkommt und trotzdem auf dem dritten Platz der besten Spiele des Jahres landet, dann muss es sich um ein ganz besonderes Abenteuer handeln! Das kann man im Falle von The Witcher 3: Wild Hunt wohl ohne jeden Zweifel behaupten. Wenig überraschend erwartet einen auf der Switch nicht dieselbe Grafikpracht wie auf Playstation 4, Xbox One und vor allem dem PC. Inhaltlich wird aber das volle Paket ohne jegliche Abstriche geboten und sogar sämtliche ehemaligen Downloadinhalte sind mit an Bord. Die sind so umfangreich, dass sie bereits als eigenständiges Spiel durchgehen würden – das ist also definitiv eine super Sache! Die Erweiterungen und das Hauptspiel zeigen auf extrem beeindruckende Art und Weise, wie man ein Open-World-Spiel gestaltet kann und dabei dennoch nicht auf langweilige Sammelaufgaben und stupide Quests zurückgreifen muss. Alles, was wir in The Witcher 3 tun, hat Hand und Fuß und ist in einen interessanten Rahmen eingebunden. Zudem sind die Dialoge brillant geschrieben! Hinzu kommen ein gut funktionierendes Kampfsystem und zig andere Qualitäten. Wahrlich ein Meisterwerk!

PLATZ 4 SUPER MARIO MAKER 2

Schon der erste Teil für die Wii U war ein tolles Erlebnis, dank dem wir erstmals selbst Mariolevels bauen und die unzähligen genialen Kreationen von Baumeistern aus aller Welt genießen konnten. Super Mario Maker 2 steuert sich zwar nicht ganz so intuitiv wie der Erstling, bietet aber mehr Items, mehr Möglichkeiten, einen vollwertigen Singleplayermodus, eine Multiplayeroption und noch viele weitere Qualitäten, die es trotzdem zu einem absolut herausragenden Spiel machen. Super, Mario!

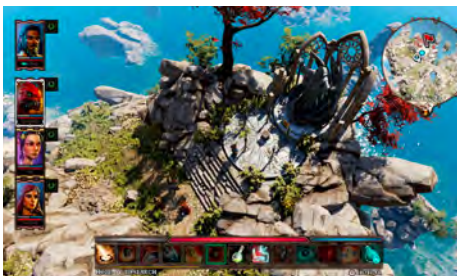
PLATZ 5 POKÉMON SCHWERT & POKÉMON SCHILD

Die Kritik im Vorfeld war ob wegrationalisierter Pokémon und anderer kontroverser Designentscheidungen groß. Schlussendlich machen Pokémon Schwert & Schild eine Sache aber komplett richtig: Sie machen einfach verdammt viel Spaß! Wer sich auf die Abenteuer einlässt, erhält wieder einmal hochwertige RPG-Kost.

PLATZ 6 FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

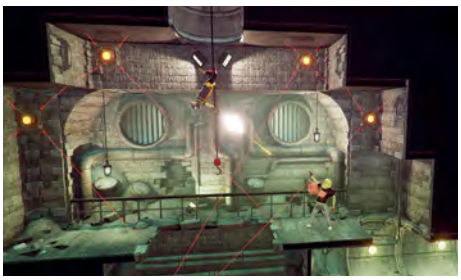
Nicht ganz so drastisch wie Zelda mit Breath of the Wild, aber doch merkbar, erfand sich Fire Emblem mit Three Houses neu und bietet neben den strategischen Schlachten nun auch einen extrem befriedigenden sozialen Aspekt. Als Lehrer nach und nach immer besser mit unseren Schülern zurechtzukommen, fühlt sich einfach toll an. Sowohl für Einsteiger als auch für alte Hasen super geeignet!

PLATZ 7 DIVINITY: ORIGINAL SIN 2



Ziemlich überraschend bekam die Switch einige Zeit nach den Versionen für andere Konsolen auch noch die Definitive Edition von Divinity: Original Sin 2 und damit eines der besten westlichen Rollenspiele der letzten Jahre spendiert. Entscheidungen spielen eine gewichtige Rolle und in den taktischen Kämpfen muss man geschickt agieren, um eine Chance zu haben. Ein tolles Abenteuer!

PLATZ 8 MY FRIEND PEDRO



Wie kann man einen stylishen, abgedrehten 2D-Shooter, in dem wir akrobatisch durch die Gegend hüpfen und hechten, noch besser machen? Na, ist doch ganz klar – indem man der Hauptfigur eine sprechende Banane als Sidekick und besten Freund an die Seite gibt! My Friend Pedro ist aber nicht nur durchgeknallt, sondern auch echt toll gestaltet und somit verdient in dieser Liste vertreten.

PLATZ 9 RETURN OF THE OBRA DINN

Im letzten Jahr für den PC erschienen, schlug Return of the Obra Dinn 2019 auch auf der Switch auf und verzauberte Adventure- und Rätselliebhaber. Mit der Aufgabe ausgestattet, das Schicksal der Crew nachzuvollziehen, erforschen wir das namensgebende Schiff und müssen dort Grips und eine exzellente Beobachtungsgabe beweisen, um erfolgreich zu sein. Obra Dinn ist ein echter Juwel!

PLATZ 10 CADENCE OF HYRULE

Man mische The Legend of Zelda mit den rhythmusbasierten Kampfsystem von Crypt of the Necrodancer und das Ergebnis ist eines der außergewöhnlichsten und musikalisch beeindruckendesten Switchspiele überhaupt! Toll, dass Nintendo so eine ungewöhnliche Kooperation eingegangen ist. Sie hat sich definitiv gelohnt!

MEIN ERSTES MAL

POOL OF RADIANCE

WIE SPIELT SICH DER ROLLENSPIEL-KLASSIKER HEUTE?

Mit Pool of Radiance startete US-Hersteller SSI 1988 die sogenannte „Gold Box"-Reihe – und legte damit den Grundstein für eine ganze Reihe hochwertiger Rollenspiele mit der begehrten AD&D-Lizenz. Wie schlägt sich der Klassiker heute? Unser Autor Benedikt hat ihn zum ersten Mal gespielt.

System: MS-DOS
Genre: Rollenspiel
Publisher: SSI
Entwickler: SSI
Release: Juni 1988
Auch erschienen für: C64, Amiga, Atari ST, NES, Apple II, PC-88, PC-98, Sharp X1

Verdammte Axt! Hätte ich doch gleich herausgefunden, dass ich meine angeheuerten Computer-Mitstreiter im Kampf einfach töten und mir anschließend ihre 1A-Ausrüstung schnappen kann! Tja, dann wäre mein Einstieg in Pool of Radiance sicherlich um einiges sanfter ausgefallen. Und doch bin ich nach gut 15 Stunden Spielzeit ziemlich begeistert von diesem Rollenspielkoloss aus dem Jahr 1988.

Schon immer wollte ich diesen Genreklassiker mal nachholen. Denn Pool of Radiance gilt nicht nur als das erste Computerspiel, das auf dem offiziellen Regelwerk der Brettspielvorlage Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) von TSR basiert (heute nur noch D&D), sondern auch als eines der besten Computerrollenspiele aller Zeiten. Es markierte den Startpunkt für die legendäre „Gold Box"-Reihe von US-Entwickler Strategic Simulations, Inc. (SSI), die Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre bei Rollenspiel-Fans weltweit enorm beliebt war.

Also besorgte ich mir bei GOG.com für knapp zehn Euro die Forgotten Realms: The Archives – Collection Two, die neben Pool of Radiance auch die drei direkten Nachfolger Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades und Pools of Darkness sowie vier weitere SSI-Titel enthält.

Rollenspiel mit P(h)lan

Story und Setting von Pool of Radiance sind im Vergleich mit modernen Rollenspielen angenehm bescheiden und überschaubar: Ihr verkörpert keinen übermächtigen Superkrieger, sondern einfach nur sechs aufstrebende und anfangs noch reichlich unerfahrene Abenteurer, die in den von Monstern befallenen Bezirken der Hafenstadt Phlan für Recht und Ordnung sorgen sollen. Später geht's dann auch raus aus der Stadt und ihr erkundet die angrenzende Wildnis. Einen Oberbösewicht gibt es im Spiel natürlich auch, doch dazu will ich an dieser Stelle nicht zu viel verraten. Pool of Radiance ist wie seine drei Nachfolger in den Vergessenen Reichen (im Original: Forgotten Realms) angesiedelt, wobei ihr mit dem im Norden gelegenen Phlan lediglich einen kleinen Ausschnitt dieses Szenarios aus der Kampagnenwelt von Dungeons & Dragons kennenlernt.

Eure Party, die ihr zu Spielbeginn in typischer Tischrollenspiel-Manier auswürfelt und nachträglich per Werte-Editor

Bevor euer Abenteuer in startet, erstellt ihr eine sechsköpfige Heldengruppe und würfelt eure Startwerte aus. Achtet auf gute AC- und HP-Zahlen (Quelle: SSI)

Willkommen in Phlan! Die Hafenstadt mit Slums im Norden der Vergessenen Reiche ist Dreh- und Angelpunkt des Rollenspiel-Oldies. (Quelle: SSI)

Es piepst und knarzt: Während die EGA-Grafik mit liebevoll gezeichneten Charakterporträts aufwartet, ist die Soundkulisse des Rollenspiels dürftig. (Quelle: SSI)

Die taktisch angehauchten Rundenkämpfe finden in einem separaten Bildschirm statt, in dem ihr das Geschehen aus einer Iso-Ansicht verfolgt. (Quelle: SSI)

modifizieren könnt, dürft ihr auch in die weiteren Teile der Rollenspielreihe importieren. Wer mag, kann vorgefertigte Helden in seine Gruppe übernehmen, davon ist aufgrund deren mäßiger Werte aber abzuraten. Bei der Charaktererstellung kommen schon ein paar Eigenheiten des AD&D-Regelwerks zum Vorschein: So gibt es zwar sechs verschiedene Rassen (Menschen, Elfen, Halb-Elfen, Gnome, Zwerge, Halblinge), vier Grundklassen (Kämpfer, Magier, Kleriker, Dieb) und vier verschiedene Gesinnungen von „superlieber Kerl“ bis „echt übles Arschloch“, doch letztlich sind nur wenige Gruppenzusammenstellungen wirklich sinnvoll. Nur nichtmenschliche Rassen können auch mehreren Klassen angehören, weshalb zum Beispiel Kombinationen wie Krieger-Magier-Kleriker oder Krieger-Dieb möglich sind. Allerdings genießen Menschen gegenüber anderen Rassen bei den ohnehin recht niedrig angesetzten Levelcaps Vorteile und können als einziges Volk unbegrenzt aufsteigen. Weiterhin sind Frauen generell schwächer als Männer und Diebe spielerisch nahezu nutzlos. Außerdem gibt euch die Klasse vor, welche Rüstungen und Waffen vom Charakter getragen werden können.

Würde ich nun weiter ins Detail gehen, könnte ich darüber gleich ein ganzes Buch schreiben. Ich habe meiner Auftraggeberin Maria Beyer-Fistrich nach meinem epischen Text zu Final Fantasy 6 (auf www.pcgames.de nachlesbar) jedoch versprochen, mich diesmal etwas kürzer zu fassen. Klappt ja super. Hust.

Da eure Party-Auswahl für den weiteren Spielverlauf von ziemlich großer Bedeutung ist: Wenn ihr vorhabt, Pool of Radiance zu spielen, dann haltet im Netz nach guten Charakter-Guides Ausschau, um euch eine schlagkräftige Party zu kreieren. Ein sorgfältiger Blick in ein sauber recherchiertes Wiki kann ebenfalls nicht schaden, um sich auf das bevorstehende Abenteuer vorzubereiten.

Schön überschaubar

Habt ihr die Charaktererstellung gemeistert, geht’s endlich los. Aufträge erhaltet ihr stets beim Stadtrat von Phlan, der als zentraler Questgeber fungiert. Was mir in Pool of Radiance von Anfang an sehr gut gefallen hat: Hier gibt es weder hunderte Nebenmissionen noch verschachtelte Story-Stränge oder parallel verlaufende Geschichten, sondern einfach nur einen großen Handlungsbogen. Und jederzeit klar formulierte Aufgaben in einer halboffenen Spielwelt, durch die ich vom Programm gut geführt werde. Erst soll ich die Slums von Kobolden, Orks und Goblins säubern, dann geht’s weiter in die Festung Sokal Keep in der Bucht von Phlan, wo ich mich zusätzlich um Untote kümmere, dann in den Bezirk Kuto’s Well und so weiter. Habe ich einen Job erledigt, kehre ich zum City Council zurück und freue mich über Gold, Juwelen und vor allem Erfahrungspunkte, die ich für die Klassenaufstiege meiner Helden benötige. Für Letztere muss ich wiederum den jeweiligen Klassenlehrer aufsuchen und diesen auch fürstlich für seine Dienste entlohnen, denn umsonst ist in Pool of Radiance nur der Tod. Bei Händlern decke ich mich zudem mit neuen Waffen und Rüstungsteilen ein. Dann ziehe ich weiter ins nächste Gebiet.

Das Tolle an diesem System: Ich weiß immer, was als Nächstes zu tun ist und habe konkrete Ziele vor Augen. Somit besteht auch nie die Gefahr, dass ich mich in Nebenmissionen verliere und irgendwann vergessen habe, worum es in der Hauptstory eigentlich geht. Und habe ich einen bestimmten Bereich von Monstern befreit, tauchen dort auch keine neuen mehr auf. Nein, dann weiß ich: So langsam geht’s in Phlan wieder aufwärts – und ich habe das fertiggebracht! Das ist ein ungemein befriedigendes Gefühl.

Davon mal abgesehen: Nach all den Skyrims und Witchers mit ihrer Open-World-Gigantomanie und ihren überbordenden Möglichkeiten ist eine derart übersichtliche Fantasy-Welt eine wahre

In den ersten Spielstunden ist vor allem der „Sleep“-Zauber äußerst nützlich. Einmal angewendet, lässt er gleich mehrere Feinde selig einschlummern. (Quelle: SSI)

Rast muss sein! Am schön gezeichneten Lagerfeuer könnt ihr jederzeit euren Spielstand sichern und Zaubersprüche pauken. (Quelle: SSI)

Nerviges Magiesystem: Da die Zauberklassen offenbar ziemlich vergesslich sind, lernt ihr eure favorisierten Sprüche immer aufs Neue. (Quelle: SSI)

Der Text macht uns darauf aufmerksam, dass wir in einem Gebiet gelandet sind, aus dem die wenigsten Abenteurer lebend zurückkehren. (Quelle: SSI)

Wohltat. Ich kann zwar bis zu drei Quests gleichzeitig und theoretisch in beliebiger Reihenfolge angehen und habe somit eine gewisse Wahlfreiheit. In der Praxis ergibt es aber Sinn, die insgesamt über ein Dutzend Aufträge in der vom Stadtrat genannten Reihenfolge abzuarbeiten, da eure Gruppe gerade zu Beginn ziemlich schwach auf der Brust ist. Ihr könnt optional zwei zusätzliche NPCs anheuern, die gegen einen Teil der Beute an eurer Seite kämpfen, dennoch empfand ich Pool of Radiance gerade in den ersten ein, zwei Stunden als echten Brocken. Bis ich dann eben – siehe Einleitung – dank eines Beitrags im GOG.-com-Forum (https://www.gog.com/forum/forgotten_realms_collection/whats_a_good_party_for_pool_of_radiance) zufällig erfuhr, dass ich die KI-Söldner auch einfach töten und mir ihre zu Spielbeginn fast schon übermächtigen Waffen und Rüstungen schnappen kann. Attack Ally? Yes! Danach wurde es dann deutlich leichter. Ob eine solche Vorgehensweise allerdings im Sinne von SSI war, sei mal dahingestellt.

Weltenerkundung durchs 3D-Guckloch

Die Exploration von Phlan funktioniert wie in anderen Rollenspielen dieser Zeit, etwa Might and Magic oder The Bard's Tale (welches ich, Asche auf mein Haupt, leider auch nie gespielt habe). Ihr seht links einen kleinen 3D-Ausschnitt der aktuellen Umgebung, in dem auch die Porträts von NPCs und Monstern eingeblendet werden, sobald ihr auf welche trefft. Per Tastatur steuert ihr eure Truppe dann blockweise durch die Spielwelt. Rechts neben dem Sichtfenster sind eure Charakternamen nebst Armor Class (AC) und Hitpoints (HP) aufgeführt – je niedriger der AC- und je höher der HP-Wert, desto besser. Am unteren Bildschirmrand bekommt ihr den begleitenden Text angezeigt, der beschreibt, was gerade in der Spielwelt vor sich geht.

Hier kann es aber auch durchaus passieren, dass mich das Spiel auffordert, einen Blick in einen bestimmten Eintrag des Adventurers Journal (https://archive.org/details/Pool_of_Radiance_Adventurers_Journal) zu werfen – ein 38 Seiten starkes Heft, das seinerzeit der golden umrandeten Spielbox beilag. In der GOG.com-Version steht es als PDF-Datei zum Download bereit. Ebenso wie auch das noch umfangreichere Clue Book (https://archive.org/details/Pool_of_Radiance_Clue_Book), in dem ihr detaillierte Karten, Tipps zu den Schauplätzen, Rassen und Klassen, den Feindtypen, dem Kampfsystem, den Zaubersprüchen und vielem mehr findet. Beide PDFs habe ich nebenbei beim Spielen immer wieder konsultiert, denn sie enthalten in der Tat enorm hilfreiche Hinweise.

Kämpfe wie in einem Rundenstrategiespiel

Da ihr in Pool of Radiance quasi die Kammerjäger von Phlan seid, verbringt ihr einen großen Teil der Spielzeit mit den in einem separaten Bildschirm ablaufenden Kämpfen. Sie erinnern mit ihrer isometrischen Draufsicht und der taktischen Komponente an Rundenstrategiespiele – angesichts des Backgrounds von SSI kein Wunder. In dem komfortablen Bildschirm seht und befehligt ihr die einzelnen Mitglieder eurer Party (deren Icons übrigens im Spiel jederzeit optisch und farblich verändert werden können) sowie die euch gegenüberstehenden Feinde, die in der Regel deutlich in der Überzahl sind. Ihr müsst euch mit Nahkampfattacken und Distanzangriffen per Pfeil und Bogen oder Feuerball nicht selten gegen ganze Heerscharen zur Wehr setzen, weshalb die Gefechte auch mal eine halbe Stunde und länger dauern können. Dank der taktischen Tiefe sind sie aber nie langweilig, im Gegenteil. So gilt es zu überlegen, wie man seine Figuren in den von Mauern begrenzten Arealen optimal positioniert und welchen Feind man sinnvollerweise als Nächstes angreift.

Gemein: Wenn kurz vor Ende eines ausufernden Kampfes ein

Die Levelcaps der vier Klassen sind niedrig angesetzt – mehr als sechs bis neun Stufen könnt ihr im Spielverlauf nicht aufsteigen. (Quelle: SSI)

Manche Gegner in Pool of Radiance haben es ganz schön in sich. Zum Beispiel diese fiesen Trolle und Oger, die euch am Ende der Slums erwarten. (Quelle: SSI)

Mission erfüllt! Nach getaner Arbeit kehren wir zum Stadtrat von Phlan zurück und freuen uns über Erfahrungspunkte, Beute und Ruhm. (Quelle: SSI)

In den Tavernen von Phlan schnappt ihr nicht nur Gerüchte auf. Wer Pech hat, landet in einer knallharten Kneipenschlägerei. (Quelle: SSI)

Partymitglied stirbt, könnt ihr eigentlich direkt euren letzten Spielstand laden, denn einen – obendrein richtig teuren – Wiederbelebungszauber beherrschen nur die Heiler in den Tempeln von Phlan. Doch deren Service in Anspruch zu nehmen, ist keine wirkliche Option – per „Raise Dead"-Spruch wiederbelebte Charaktere verlieren sämtliche Erfahrungspunkte ihres aktuellen Klassenlevels. Wo wir gerade schon beim Thema Erfahrungspunkte sind, auch das ist erwähnenswert: Für in der Spielwelt entdeckte Schätze und erledigte Quests kassiert ihr in Pool of Radiance deutlich mehr XP als für gewonnene Kämpfe. Deswegen ist Kampf-Grind keine probate Methode, um schneller im Level aufzusteigen. Sehr sympathisch!

Zauberer-Amnesie und Geld-Chaos

Damit wären wir bei den bereits kurz angerissenen Eigenheiten des AD&D-Systems angelangt. SSI hielt sich in Pool of Radiance derart akribisch an die Pen&Paper-Vorlage, dass ihr euch mit einigen Ungereimtheiten herumschlagen müsst. Die etwas nervigen Restriktionen des Charaktersystems habe ich schon angesprochen. Richtig schlimm ist jedoch das Magiesystem, das komplett ohne Ressourcen wie das sonst so gängige Mana auskommt. Das wäre an sich ja kein Problem. Doch um in oder außerhalb eines Kampfs Zaubersprüche einsetzen zu können, müssen eure magisch begabten Charaktere diese beim gemütlichen Rasten am Lagerfeuer erlernen und können sie dann lediglich ein paar Mal nacheinander einsetzen. Danach haben sie die Sprüche „vergessen" und ihr müsst die Prozedur wiederholen. Hä, was, wie bitte? Und natürlich ist auch die Anzahl an verschiedenen Zaubern, die ihr gleichzeitig memorieren könnt, stark begrenzt. Das führt dann nicht selten dazu, dass mir genau dann ein spezifischer Spruch fehlt, wenn ich ihn gerade gut gebrauchen könnte. Ist mir mit „Detect Magic" immer wieder passiert: Dieser nützliche Zauber zeigt euch nach einem Kampf beim Looten den wirklich guten Kram an – den ich dann allerdings nicht identifizieren kann, weil mein Kleriker ihn aktuell nicht im Portfolio hat.

Davon abgesehen sind viele Zauber für die Tonne: Zu Beginn ist vor allem „Sleep" (schläfert mehrere Feinde gleichzeitig ein) eine Macht, später haut ihr Kobolde und Co. primär per Feuerball aus den Latschen. Dazwischen mit „Cure Light Wounds" (dem einzigen Heilspruch im Spiel) ein bisschen heilen, das war's im Großen und Ganzen auch schon. Okay, das ist ein wenig übertrieben – je nach Situation und Feindtyp kommen auch andere Sprüche zum Einsatz, doch insgesamt ist das Magiesystem nicht die größte Stärke von Pool of Radiance.

Nicht weniger sinnbefreit: das Geldsystem. Es gibt mit Kupfer, Silber, Electrum, Gold und Platin gleich fünf (!) verschiedene Währungen, die mir das Spiel allerdings nicht im Detail erklärt. Wer's genau wissen will, ich habe es recherchiert: 200 Kupfer sind so viel wert wie 20 Silber, was zwei Electrum entspricht, die wiederum ein Gold ergeben. Und ein Gold ist ein Fünftel Platin. Alles klar?!

Die Liste an Eigenarten ließe sich noch um einige Punkte ergänzen. Damit Maria aufgrund meines langsam nun doch ziemlich ausführlichen Textes aber nicht die Vollkrise bekommt, verweise ich an dieser Stelle auf die hervorragende Pool-of-Radiance-Folge (https://www.stayforever.de/2017/09/pool-of-radiance-folge-69/) des Retro-Podcasts Stay Forever. Hier werden weitere Logikprobleme des Spiels ausführlich besprochen.

Mein Fazit: Gut gealterte Rollenspiel-Legende

Wow, Pool of Radiance hat mich wirklich eiskalt erwischt! Es dauerte zwar ein paar Stunden, bis ich mich mit der sperrigen Tastatursteuerung, der umständlichen Inventarverwaltung, dem knarzigen Sound und den diversen Eigenheiten angefreundet hatte, doch dann kam ich kaum mehr vom Rechner weg. Die Erkundung der Spielwelt, die rundenbasierten Kämpfe und insbesondere das Hegen und Pflegen meiner Charaktere halten mich bei der Stange – selbst dann, wenn mal wieder mein Kleriker kurz vor Ende eines zwanzigminütigen Kampfes stirbt. Doch gerade das Learning-by-Doing-Prinzip – Spielstand laden und es anschließend besser machen – beschert mir hier merkwürdigerweise sehr viel Spaß.

Als riesigen Pluspunkt empfinde ich den tollen, stets übersichtlichen Schauplatz: Phlan hat selbst in Uralt-EGA-Grafik jede Menge Charme und es ist immer wieder befriedigend, nach einem erledigten Job zum Stadtrat zurückzukehren, meine Belohnung abzuholen und mich als Retter der Stadt zu fühlen. Klar ist aber auch, dass man schon Lust auf Retroflair haben und bereit sein muss, sich in das komplexe und mitunter sperrige Spielsystem von Pool of Radiance einzuarbeiten. Da ist es auch keine Schande, wenn man einen guten Walkthrough (etwa https://gamefaqs.gamespot.com/pc/564785-pool-of-radiance/faqs/73869) zu Rate zieht. In dem Spiel stecken unglaublich viele Facetten und Details, für deren Erforschung mir im Alltag schlichtweg die Zeit fehlt. Apropos: Ich selbst habe es bislang nicht ausprobiert, doch laut Experten ist das kostenlose und mit der GOG.com-Version kompatible Tool Gold Box Companion (http://gbc.zorbus.net) empfehlenswert, wenn man sich das SSI-Werk etwas vereinfachen möchte.

Ich für meinen Teil bin jedenfalls von Pool of Radiance schwer begeistert: Die Tatsache, dass ich es hier mit einem über 30 Jahre alten Spiel zu tun habe und SSI damals nur sehr begrenzte Mittel zur Verfügung standen, um eine realistische Rollenspielwelt zu gestalten, hat mich beim Spielen angesichts des beeindruckenden Resultats immer wieder fasziniert. Trotz seines ehrwürdigen Alters wirkt Pool of Radiance selten antiquiert; es fühlt sich für mich erstaunlich zeitgemäß und durchdacht an. Ich werde auf jeden Fall nicht ruhen, bis Phlan befreit ist. Und wer weiß, vielleicht ziehe ich danach mit meiner Party auch gleich noch durch den Nachfolger Curse of the Azure Bonds.

Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Switch

SNACK WORLD
DIE SCHATZJAGD – GOLD

Rollenspiel Snack World ist mehr als nur ein kleiner Happen: Hinter dem Namen verbirgt sich eine (in Japan) ziemlich große Marke! 2020 kommt sie zum ersten Mal nach Deutschland.

Hey du, hey du, sag mir, wo du herkommst", lautet die erste Zeile aus dem deutschen Ankündigungstrailer von Snack World: Die Schatzjagd – Gold. Eine gute Frage, wo kommt Snack World auf einmal her? Hinter dem Rollenspiel mit der niedlichen Cartoon-Optik steckt niemand anderes als das Studio Level-5, die man unter anderem von den Yo-kai-Watch-Spielen, Professor Layton und Inazuma Eleven kennt. Die Marke Snack World beschränkt sich dabei nicht nur auf Videospiele. Mit ihr schufen die Entwickler ein Multimediaprodukt, das in Asien bereits zwei Manga-Geschichten, eine Anime-Serie, ein MMORPG für Handys und eine Spielzeugreihe umfasst. Bei dem Switch-titel handelt es sich um eine Neuauflage des 2017 in Fernost für den 3DS erschienenen Spiels. Das Setting des Abenteuers ist nur auf den ersten Blick gewöhnliche Fantasy: Im Reich von Snack World gibt es Elemente unserer echten Welt, zum Beispiel Smartphones oder Verkaufsautomaten an jeder Ecke.

Der Sinn des Ganzen

„Scheint das Leben auch ohne Zweck, wie der Müll dort am Straßenrand", geht es weiter im Text, dabei fühlt sich das Leben von Hauptfigur Chup gar nicht sinnlos an. Der gerechtigkeitsliebende Blondschopf geht vor allem aus einem Grund auf Missionen – und der heißt Melonia. Die Tochter von König Büfett hat es Chup angetan, und so macht er sich nur allzu bereitwillig auf, seiner Angebeteten die Wünsche von den Rehaugen abzulesen. Alleine ist er bei seinem Vorhaben nicht, er wird unter anderem begleitet von Hexe Mayona, Muskelpaket Béarnaise, Goblin Gobsan und Schweinedrache Francene. Allerdings: In Die Schatzjagd – Gold erstellt ihr euren eigenen Charakter (auf Wunsch auch weiblich), der sich Chup und seinen Gesellen anschließt, anstatt dass ihr Chup selbst verkörpert. Die Handlung des Action-Rollenspiels ist fix umrissen: Das Reich von König Büfett wird vom bösen Sultan Balsamico bedroht, der versucht, den Drachen Smörg Åsbrod zu beschwören. Als mutiger

Ausgangsort eurer Abenteuer ist die Hauptstadt, in der auch König Büfett residiert. Die Missionen hingegen nehmt ihr auf der ganzen Weltkarte in Angriff.

Snack World ist keine furchtbar ernste Angelegenheit. Das Spiel wartet mit augenzwinkerndem Humor auf. Wir sind gespannt, wie gut die Übersetzung wird.

Held seid natürlich ihr (und die Truppe rund um Chup) gefragt, um den Fiesling an seinem Vorhaben zu hindern. Dabei könnt ihr nicht nur auf Computerkollegen setzen, Snack World unterstützt einen lokalen Mehrspielermodus für insgesamt bis zu vier Teilnehmer. Solltet ihr mit KI spielen und eure Kumpel zu Boden gehen, belebt ihr sie über einen Knopfdruck in einem sicheren Moment einfach wieder.

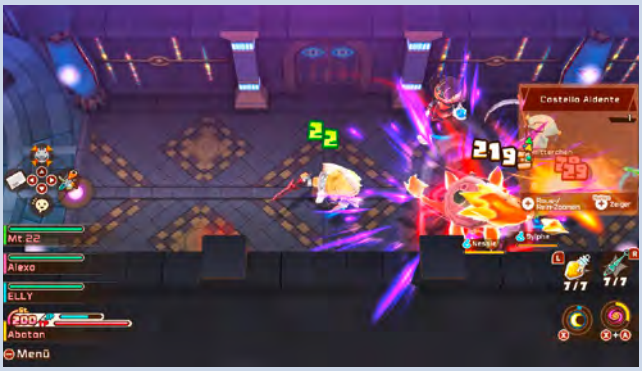
Lust auf Rippchen?

„Für die Nacht holen wir uns Rippchen, essen auf und gewinnen alle" – ja, auch diese Zeile stammt aus dem deutschen Trailer zu Snack World und sie zeigt, dass es im Abenteuer augenzwinkernd statt bierernst zugeht. Der Humor offenbart sich auch im Design von Charakteren und Gegnern, ihr kämpft zum Beispiel gegen Puddingmonster mit Becher auf dem Kopf. Spielerisch scheint Snack World allerdings auf Nummer sicher zu gehen. Wie bei vielen vergleichbaren Spielen startet ihr in einem beschaulichen Fantasystädtchen und wählt dort aus, welche Missionen ihr starten wollt. Dann versetzt euch das Spiel an den jeweiligen Ort und ihr legt euch mit den Feinden in einem Echtzeitkampfsystem an. Besiegte Widersacher lassen Items und Waffen fallen, ihr könnt euch zum Beispiel mit einem Schwert oder einem Speer ausrüsten, auch Fernkampf mit dem Bogen ist möglich. In zerstörbaren Kisten und Fässern findet ihr weitere praktische Gegenstände – oder auch mal Feinde, die euch dort auflauern, also aufgepasst! Ganz am Anfang erkundet ihr lauschige Wiesen, später warten aber auch exotischere Orte wie Wüsten und Gebirge auf mutige Helden. Und nach Abschluss der Mission dürft ihr ein weiteres Mal Schatztruhen öffnen, die mehr oder weniger seltene Objekte enthalten. Mit dem ganzen Krempel craftet ihr neue Ausrüstung! Und in einem Action-Rollenspiel dürfen natürlich Bosse nicht fehlen – in regelmäßigen Abständen stellt ihr euch den Fieslingen in besonderen Missionen. In solchen Dungeons gibt's viele versteckte Items zu entdecken, wer gerade keine Lust auf Sammelei hat, kann aber auch viel links liegen lassen. Am besten, ihr stattet dem Roboterverkäufer im Waffenladen vor den Bossdungeons einen Besuch ab, damit ihr auch für alles gewappnet seid. Ebenfalls wichtig: denkt an eure Defensive, also an die aktuell angelegte Rüstung!

Simpel, aber niedlich

Da Snack World für die Switch auf der 3DS-Fassung von 2017 basiert, solltet ihr euch grafisch keine Offenbarung erwarten. Durch die knuffige Gestaltung und die farbenfrohen Umgebungen macht Snack World wenigstens eine charmante Figur. Die Melodien sind mitreißend, die Mechanik wirkt solide, die Mehrspielerunterstützung ist klasse und der Humor sorgt für ein bisschen frischen Wind im ansonsten doch ziemlich abwechslungsarmen Genre. Ob Snack World so gut ankommt wie Yo-kai Watch? Das können wir noch nicht beurteilen, aber Potenzial hat das Abenteuer. Und jetzt gehen wir Rippchen essen. **Katharina Pache**

Gemeinsam mit den Freunden von Blondschopf Chup stellt ihr euch allerlei Gefahren. Eure Bewaffnung könnt ihr wechseln, die Auswahl ist breit gefächert.



In Dungeons trefft ihr jede Menge Feinde, findet aber auch viel Crafting-Objekte und andere hilfreiche Items. Ihr müsst aber nicht das ganze Verlies erkunden.

Die Gestaltungsmöglichkeiten im Editor erlauben es, eine ganz individuelle Spielfigur zu kreieren.

MEINUNG
Katharina Pache

„Das merkwürdigste Lied, das ich je in einem Spieletrailer gehört habe"

Was sich die Sänger wohl gedacht haben, als sie aus voller Brust „Wir gehen jetzt Rippchen essen" intoniert haben? Ich weiß es nicht, stelle es mir aber ab und zu gerne vor. Bitte nicht falsch verstehen, ich bin sehr froh über die schräge Präsentation und den vermutlich ebenso schrägen Humor, denn die Machart des Spiels an sich ist doch ziemlich althergebracht. Monster prügeln, Schätze sammeln, Ausrüstung craften – und wieder von vorne. Und wieder von vorne. Und wieder . . . gut, einen Pluspunkt hat Snack World natürlich auch durch die Unterstützung eines Mehrspielerparts. Wenn der richtig schön unkompliziert abläuft, sollte das für mehr Spaß vor der Konsole sorgen. Aber vielleicht habe ich auch in letzter Zeit zu viele Action-RPGs dieser Machart gespielt. Zum Beispiel Cat Quest 2. Auf lange Wartezeiten für die Lokalisierung von Level-5-Spielen hat man sich hierzulande ja quasi schon eingestellt, aber schön, dass nun auch diese Marke des Studios den Sprung in den Westen schafft. Und das sogar ziemlich prompt, schon am 14. Februar 2020 (Valentinstag!) steht Snack World in den Händlerregalen (und zum Download) bereit. Das versüßt sicher dem einen oder anderen die Wartezeit auf Animal Crossing: New Horizons.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Level-5
Termin:	14. Februar 2020

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch und Mobile. Stand: 20. Dezember 2019.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeolis Tournament	Beyond Fun Studio	03. April 2020
Animal Crossing: New Horizons	Nintendo	20. März 2020
Ash of Gods: Redemption	Ravenscourt	31. Januar 2020
Atelier Dusk Trilogy Deluxe Pack	Koei Tecmo	14. Januar 2020
Axiom Verge 2	Thomas Happ Games LLC	Herbst 2020
B		
Bake 'n Switch	Streamline Media Gr. Inc.	Sommer 2020
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Boyfriend Dungeon	Kitfox Games	2020
Bravely Default 2	Square Enix	2020
C		
Chains of Fury	Gaming Factory S.A.	Herbst 2020
Conan Chop Chop	Funcom	25. Februar 2020
D		
Darksiders Genesis	THQ Nordic	14. Februar 2020
Death Come True	Izanagi Games	2020
Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise	Toybox	2020
Devil May Cry 3 Special Edition	Capcom	20. Februar 2020
Doom 64	Bethesda	2020
Doom Eternal	Bethesda	2020
Dreamscaper	Afterburner Studios	Frühjahr 2020
E		
Endling	HandyGames	2021
F		
Fairy Tail	Gust	19. März 2020
Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered	Square Enix	Sommer 2020
G		
Gleamlight	D3publisher Inc.	Frühjahr 2020
Gods & Monsters	Ubisoft	2020
H		
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	2020
Hero must die. Again	Degica Games	Frühjahr 2020
Hypercharge: Unboxed	Digital Cybercherries	31. Januar 2020
I		
Infliction	Blowfish Studios	25. Februar 2020
L		
La-Mulana 1 & 2: Hidden Treasures Edition	NIS America	20. März 2020
Langrisser 1 & 2	Koch Media	10. März 2020
Liberated	Atomic Wolf	2020
Lumini	2Awesome Studio	Frühjahr 2020

Nintendo Switch Fortsetzung

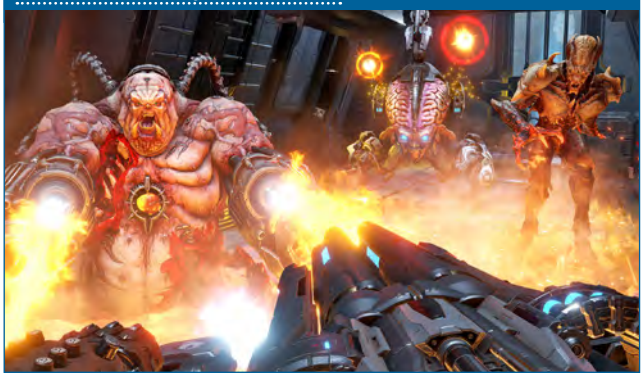
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
M		
Magic Twins	Flying Beast Labs	2020
Maneater	Tripwire Interactive	22. Mai 2020
Meisterdetektiv Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Minecraft Dungeons	Mojang	Frühjahr 2020
MO:Astray	Rayark	Frühjahr 2020
Monster Energy Supercross 3: The O.V.G.	Milestone	04. Februar 2020
Mosaic	Raw Fury	Frühjahr 2020
Murder by Numbers	The Irregular Corp.	Frühjahr 2020
My Hero One's Justice 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
N		
Never Again	Vyacheslav Gr.	30. Januar 2020
Ninjala	GungHo Online Ent.	Frühjahr 2020
No More Heroes 3	Grasshopper Man.	2020
O		
Oddworld: Stranger's Wrath	Oddworld Inhabitants	Januar 2020
One Piece: Pirate Warriors 4	Bandai Namco	27. März 2020
Overwatch 2	Blizzard Entertainment	Nicht bekannt
P		
Ponpu	Purple Tree Studio	Sommer 2020
Prison Princess	Qureate	30. Januar 2020
Puzzles & Dragons Gold	GungHo Online Ent.	15. Januar 2020
R		
Radical Rabbit Stew	Pugstorm AB	2020
Railway Empire	Kalypso Media	14. Februar 2020
R.B.I. Baseball 20	MLB Games	März 2020
Rogue Company	Hi-Rez Studios	Nicht bekannt
RPG Maker MV	NIS America	2020
Rune Factory 4 Special	Marvelous	2020
Rune Factory 5	Marvelous	Nicht bekannt
S		
Sail Forth	David Evans	2020
Samurai Shodown	SNK Corporation	Frühjahr 2020
Shantae and the Seven Sirens	WayForward	Frühjahr 2020
SkateBird	Glass Bottom Games	2020
Skellboy	Fabraz	30. Januar 2020
Snack World: Die Schatzjagd – Gold	Level-5	14. Februar 2020
Spongebob Schwammkopf: S.u.B.B. – Reh.	THQ Nordic	2020
Sports Story	Sidebar Games	2020
Streets of Rage 4	Dotemu	2020
SuperMash	Digital Continue	Mai 2020
Synaptic Drive	Thousand Games	Frühjahr 2020

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Simulation | **Termin:** 20. März 2020

DOOM ETERNAL (SWITCH)

Hersteller: Bethesda | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** 2020



Nintendo Switch Fortsetzung

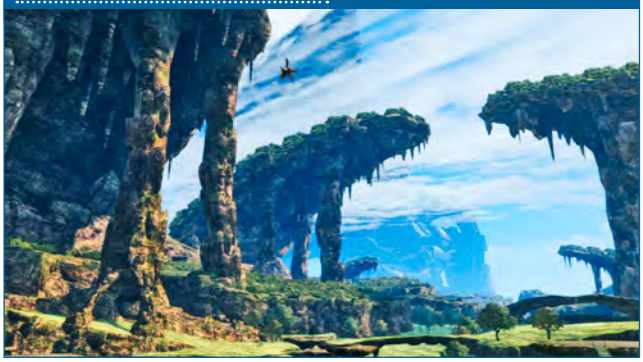
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
T		
The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics	En Masse Ent.	2020
The Elder Scrolls: Blades	Bethesda	2020
The Otterman Empire	Tri-Heart Interactive	2020
The Outer Worlds	Obsidian Entertainment	März 2020
The Survivalists	Team17	2020
Tokyo Mirage Sessions #FE Encore	Nintendo	17. Januar 2020
Towaga 2	Forever Entertainment	Frühjahr 2020
Trials of Mana	Square Enix	24. April 2020
Two Point Hospital	Sega	25. Februar 2020
V		
Vampire: The Masquerade – C.o. New York	Draw Distance	Frühjahr 2020
W		
Warborn	Raredrop Games	2020
Warriors Orochi 4 Ultimate	Omega-Force	Februar 2020
What the Golf?	Triband	2020
Wrath: Aeon of Ruin	1C Publishing	Nicht bekannt
X		
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition	Nintendo	2020
XIII	Microids	2020
Y		
Yo-kai Watch	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Level-5	Nicht bekannt
Y		
Zombie Army Trilogy	Rebellion	Frühjahr 2020

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
The Legend of Zelda	Nintendo	2020

XENOBLADE CHRONICLES: DEFINITIVE ED. (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** 2020



DOOM 64 (SWITCH)

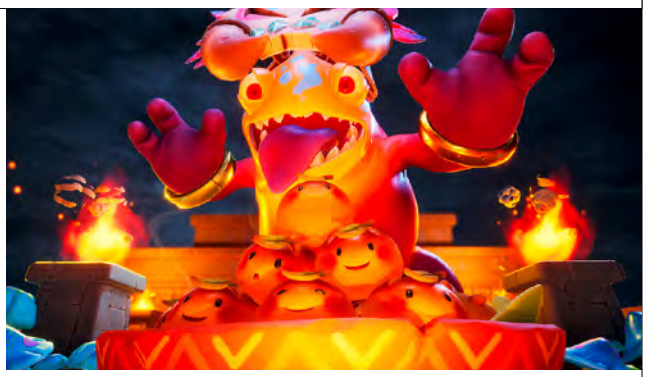
Hersteller: Bethesda | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** 2020

Katha freut sich auf

BAKE 'N SWITCH

Erst auf der Indie-Präsentation von Nintendo im Dezember enthüllt, kommt dieses Party-Spiel schon im Sommer 2020 frisch gebacken aus dem Ofen!

Bei manchen Spielen weiß ich schon auf den ersten Blick, dass sie genau in mein Beuteschema fallen. Alles von From Software zum Beispiel. Oder auch ein Großteil dessen, was Devolver herausbringt. Bei Bake 'n Switch verhält es sich nicht anders, obwohl hier kein Studio dahintersteckt, mit dem ich Qualität verbinde – ganz einfach weil Streamline Studios bislang in erster Linie als Zuarbeiter bei anderen Produktionen in Erscheinung trat denn als Schöpfer bekannter Serien. Das könnte sich aber nun ändern, denn Bake 'n Switch schneidet sich eine großzüge Scheibe von der bewährten Koop-Partyspielformel ab, derer sich zum Beispiel auch einer meiner Lieblinge, Overcooked, bedient. Ihr bereitet in einem Team aus bis zu vier Freunden vierbeinige Teigwesen in Öfen zu – das diabolische Level-Design versucht, euch daran zu hindern! Werft die knuffigen Tierchen herum, um richtig große Brötchen zu backen. Denn je mächtiger der Teig, desto höher die Punktzahl! Der Einfluss des Bösen allerdings macht auch vor teigigen Vierbeinern nicht halt. Entfernt Sporen, um zu verhindern, dass sich die Zutaten der dunklen Seite zuwenden! Und als ob das nicht schon genug unterhaltsames Chaos verheißen würde, liefert Bake 'n Switch auch noch einen PvP-Modus mit, in dem man die Brötchenproduktion der Gegenspieler sabotiert, um selbst den



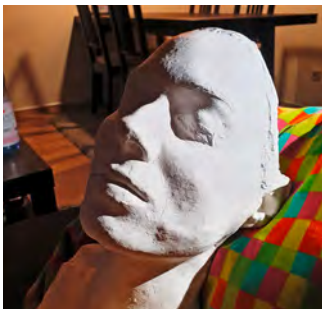
größten Gewinn einzufahren. Noch mehr Würze ins Spiel bringen unterschiedlichen Power-ups, mit denen ihr die Kraft der Elektrizität, Frost, Solarenergie und mehr zu euren Zwecken beschwört. Im Sommer 2020 soll Bake 'n Switch zum Download bereitstehen, eine Retail-Fassung schließe ich erst einmal aus. Aber wer weiß, vielleicht kommt der Titel ja so gut an, dass auch eine Version auf der Cartridge herausgebracht wird.

Katharina Pache

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (32, Redaktionsleiterin)



Spielt gerade: Erst mal nichts in den freien Tagen. Augen schonen und so. Muss auch mal sein.

Sieht gerade: Siehe oben

Liest gerade: Wieder die Blacksad-Comics, um den durch das Spiel entstandenen Schmerz zu milden, siehe unten.

Und sonst: Ächz. Stöhn. Schön, dass bald ein paar Feiertage sind. Der traurige Zustand von Blacksad hat mir so kurz vor Weihnachten moralisch irgendwie den Rest gegeben. Total schade.

LUKAS SCHMID (31, Redakteur)

Spielt gerade: Star Wars Jedi: Fallen Order

Sieht gerade: Star Wars Episode 9

Liest gerade: M. Atwood – The Testaments

Und sonst: Heureka, die Feiertage nahen. Wenn ihr diese Zeilen lest, sind sie für euch schon wieder vorbei, wir sitzen aber gerade noch im Büro und geben alles, damit ihr Anfang des Jahres ein spannendes neues Heft in Händen haltet. Ich hoffe, es gefällt euch! Und ich hoffe, ihr hattet einen guten Rutsch und vor allem jede Menge gutes Essen, auf das ihr euch stürzen konntet.

JOHANNES GEHRLING (28, Redakteur)

Spielt gerade: mit Davinci Resolve

Sieht gerade: seine neuen Videos an

Hört gerade: den Lukas ... wie immer

Und sonst: Die Vorweihnachtszeit war diesmal sehr schön. Gleich am ersten Adventswochenende habe ich drei Weihnachtsmärkte innerhalb von zwei Tagen besucht – alle drei in der gleichen Stadt und nicht mal weit voneinander entfernt. Das geht vermutlich auch nur in Nürnberg! Die Weihnachtsfeier vom Verlag war ebenfalls schön, die Location sogar super!

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Top Gear auf dem SNES. Zusammen mit einem Freund. Super!

Sieht gerade: Jeden Morgen ab 5 Uhr einen Spongebob-Marathon! This is the life

Liest gerade: Die Anleitung seines E-Rollers. Passt super ins Auto als Shuttle.

Und sonst: Die Diplomarbeit ist so gut wie fertig. Jetzt noch ein halbes Jahr büffeln, Klausuren schreiben, Abschlussprüfung abhaken. Danach lasse ich mir die Sonne auf den Pelz scheinen. So! Drückt mir die Daumen.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Stephen Greenblatt – Die Geschichte von Adam und Eva. Der mächtigste Mythos der Menschheit, Tobi Katze – Morgen ist leider auch noch ein Tag

Sieht gerade: Fortitude – Season 1

Hört gerade: Jimi Hendrix – Songs For Groovy Children: The Fillmore East Concerts, Sam Lightnin' Hopkins – Lightnin' Hopkins, Stevie Ray Vaughan – Live At Carnegie Hall, Frank Zappa – Hot Rats, Swans – Leaving Meaning,

Und sonst: Das Heft ist fertig. Winterstarre.

SASCHA LOHMÜLLER (38, PC-Games-Onkel)

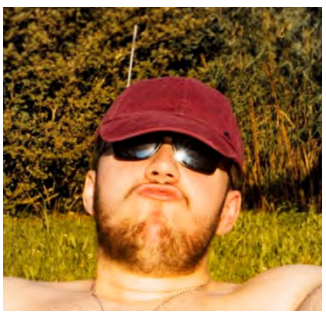
Spielt gerade: WoW, Destiny 2 (PC)

Sieht gerade: Witcher und Star Wars

Hört gerade: Shatner Claus. Ein Weihnachtsalbum von William Shatner. Ist so schlimm und großartig, wie es sich anhört.

Und sonst: Bin ich froh, dass sich der Dezember dem Ende zuneigte, als ich dies hier schrieb. Denn bei aller Vorfreude auf Urlaub, Weihnachten, Silvester und Neujahr ist die erste Monatshälfte aus Arbeitssicht die stressigste Zeit des Jahres. Aber für euch nehmen wir das ja gerne in Kauf!

MARCO KILIAN (20, Praktikant)



Spielt gerade: das, was mir in den Sinn kommt

Sieht gerade: The Witcher & Star Wars

Macht gerade: 100 Liegestütze am Tag. Aua!

Und sonst: An dieser Stelle muss ich mich als Clementinen-Fan outen. Mittlerweile weiß nämlich auch ich, dass ich jahrelang keine Mandarinen in der Weihnachtszeit gegessen habe. Da kann ich mir nur beim lieben Duncan für sein Allgemeinwissen „beduncan".

DUNCAN OBENLAND (28, Praktikant)

Spielt gerade: Arise: A Simple Story

Sieht gerade: Easy (Serie)

Hört gerade: Zack Villere – Cool

Und sonst: Weiß ich nun endlich, was Clementinen von Mandarinen unterscheidet. Und zwar haben Erstere mehr Segmente, einen säuerlicheren Geschmack, keine Kerne und weniger von dem nervigen weißen Fisselzeug. Also eine absolute Win-Win-Situation. Trotzdem kein Grund, dass alle von Mandarinen sprechen, wenn doch Clementinen gemeint sind! Hm. Hmmm.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Sascha Lohmüller	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Alien Isolation (wegen Technik)	Dr. Kawashima	Dr. Kawashima	Alien Isolation
FLOP-TITEL	-	-	Blacksad	-

Alien Isolation (Switch)

∅ Wertung: 7 // Test S. 44

Ja, Alien Isolation ist ein technisches Wunderwerk und zeigt, was kompetente Entwickler aus der Switch alles herausholen können. Allerdings finde ich das Spiel selbst heute genauso wie 2014, als ich es erstmals gespielt habe, nicht gruselig, sondern meist einfach nur nervig. Nicht mein Fall. **6**

Objektiv betrachtet ist Alien Isolation ein echt gutes Spiel. Leider kann ich persönlich mit Stealth und Survival-Horror nicht viel anfangen. Seit dem letzten Film krieg ich außerdem nervöse Zuckungen, wenn ich das Wort Alien lese, denn Covenant war von vorne bis hinten eine einzige Beleidigung. **5**

Ich mag Stealth-Spiele sehr gerne, aber am liebsten verkörpere ich dabei jemanden, der sich auch wehren kann (Snake, Sam Fisher und so weiter). Technisch macht Alien durchaus was her, im Gegensatz zu anderen Switch-Portierungen diesen Monat (hust, Blacksad, hust). **8**

Ich mag die Alien-Filme. Sehr sogar. Und Alien Isolation ist ein gutes Spiel. Plus: ein absolut fantastischer Port auf der Switch! Ich bin beeindruckt, denn diese Version ist alles in allem die technisch beste, noch vor den Varianten für die Konkurrenzkonsolen. Hut ab, liebe Entwickler! **9**

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch (Switch)

∅ Wertung: 7,75 // Test S. 48

Ich bin niemand, der sich wirklich jeden Tag die Zeit nimmt, 15, 20 Minuten in Dr. Kawashima hineinzugucken und der versucht, sein geistiges Alter immer weiter zu verbessern. Zwischendurch finde ich die Gehirnübungen aber nett, auch wenn es klare qualitative Gewinner und Verlierer gibt. **7**

Mein geistiges Alter brauche ich nicht ermitteln, das ist eh … gut. Wie ein … zwanzigjähriger Pfirsich … wo war ich? Ach ja, Alien. Also der Film war mies. Riecht es hier nach Plätzchen? Wisst ihr was ich früher gern gespielt habe? Kawashima auf dem DS. Da wäre ne Switch-Version echt mal nett. **8**

Die Schrifterkennung ist schuld, dass ich so dumm und alt bin! Nein, nach einer Weile hat das mit dem Schreiben schon ganz gut funktioniert. Das Klavierspiel ist einer meiner Favoriten, Sudoku liebe ich auch. Eine nette Sammlung Knobelspiele, die man in kleinen Portionen genießen sollte. **8**

Die große Zeit von Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging mag dank Smartphones und Tablets zwar vorbei sein, aber die Switch ist ja im Grunde auch eine Art Tablet. Das neue Gehirn-Jogging auch wieder ein schöner Denk- und Knobelspaß für die kleine Runde zwischendurch. Schön! **8**

Blacksad: Under the Skin (Switch)

∅ Wertung: 6,25 // Test S. 50

Ich habe schon vermutet, dass Blacksad im Endeffekt „nur" ganz anständig würde und es ihm vor allem nicht ganz gelingen würde, die Atmosphäre der Comics eins zu eins auf ein anderes Medium zu übertragen. Ein nettes Abenteuer mit einer recht einzigartigen Prämisse ist's aber trotzdem. **6**

Seit den ersten Trailern zum neuen Cats-Film bin ich, was antropomorphe Katzen angeht, ein wenig allergisch gegen die felinen Humanoiden. Aber Detektiv-Adventures mag ich eigentlich schon, also werde ich mir Blacksad wohl mal bei Gelegenheit zu Gemüte führen. **7**

Das war wohl eher nichts. Eine schändliche Verschwendung der tollen Vorlage, und es liegt nicht mal an der Story oder den Inhalten, den Charakteren oder so, nein, die Umsetzung auf Switch ist einfach misslungen. So eine Ruckelorgie habe ich jedenfalls lange nicht mehr gesehen. **5**

Allgemein kommt Blacksad: Under the Skin ja eher durchwachsen bei Spielern und auch der Presse an. Dabei sieht das Game doch ganz nett aus und anthropomorphe Tier/Mensch-Wesen mit einer Detektivgeschichte zu vermengen klingt auch eher spannend als doof. **7**

Tools Up! (Switch)

∅ Wertung: 6,75 // Test S. 52

Klar von Overcooked inspiriert, verfrachtet Tools Up! das bekannte Gameplay mit kleinen Veränderungen in ein neues Setting und stellt sich dabei gar nicht mal so ungeschickt an. Mir fehlen ein wenig der Anspruch und das tolle Balancing des Originals, trotzdem habe ich meinen Spaß. **7**

Ich komme schon kaum dazu, die richtig guten Partyspiele alle mal vernünftig anzugehen, etwa das offensichtlich große Vorbild Overcooked. Dementsprechend brauche ich Klone eher weniger. Im Gegensatz zum Kochen macht ein Umzug in der Realität auch weniger Spaß. **6**

Eine Alternative zu Overcooked, aber kein Ersatz: Tools Up! ist durchaus für ein paar Stunden Koop-Unterhaltung geeignet, die Langzeitfaszination der Konkurrenz erreicht der Titel aber nie. Ich hoffe, dass bald mehr Inhalte nachgereicht werden, im besten Fall natürlich kostenlos. **6**

Moment mal: Ist Tools Up! im Grunde nicht einfach Overcooked, nur mit einem Umzugsunternehmen statt Restaurants? Nun. Ja. Das ist aber nicht weiter schlimm, denn Spaß macht das trotzdem! Auf der Switch im lokalen Mehrspielermodus zu viert ist Tools Up! genau am richtigen Ort. **8**

Overcooked 2 (Switch)

∅ Wertung: 8,5 // Test S. 54

Diesseits von Mario Kart und Super Smash Bros. gibt es kaum eine Spieleserie, mit der man mehr Multiplayerspaß haben kann als mit Overcooked; so sehr, dass es inzwischen fast schon ein Subgenre gebildet hat (siehe oben). Die neuen Inhalte sind wieder mal klasse und laden zum Koop-Chaos ein. **9**

Siehe oben, ich hab aktuell leider viel zu wenig Zeit dafür, aber Overcooked ist ein Heidenspaß! Zumindest sofern man jemanden zum Mitspielen hat. Alleine war schon der Vorgänger recht öde, denn sich selbst anzuschreien, weil man die Tomaten vergessen hat, ist lahm. **8**

Kein Koop-Spiel habe ich 2019 öfter gestartet als Overcooked 2. Das liegt am spaßigen Spielprinzip, aber auch an den regelmäßig erscheinenden neuen DLC-Häppchen. The Night of the Hangry Horde bringt mal eben einen ganz neuen Modus ins Spiel. Auch 2020 werde ich viel kochen! **9**

Overcooked und der Nachfolger Overcooked 2 haben mir beide schon viel Mehrspieler-Freude im lokalen Koop-Modus bereitet. Noch mehr zu erleben gibt es jetzt mit den neuen DLCs für relativ schmales Geld. Sehr schön – endlich wieder neue Herausforderungen am Herd! **8**

ALIEN: ISOLATION

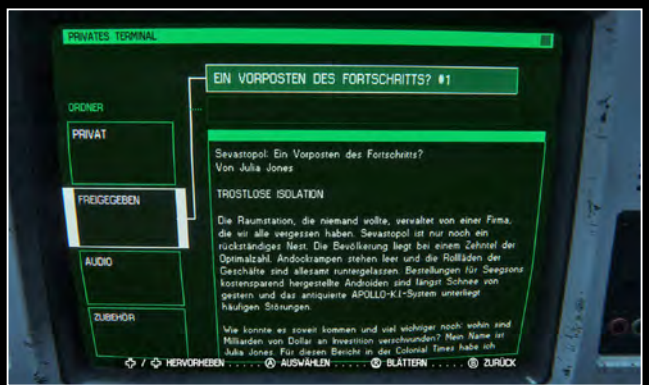
Action-Adventure Schaurig-schön oder doch eher erschreckend schlecht? Wir berichten von der Raumstation Sevastopol, wo sich ein bekanntes Filmmonster herumtreibt.

Ridley Scotts Film Alien von 1979 gilt nicht nur als cineastisches Meisterwerk, er bot mit dem von dem Schweizer H. R. Giger entworfenen Xenomorph wohl auch eines der ikonischsten Wesen der Filmgeschichte. Videospielumsetzungen der Vorlage waren jedoch oft mäßig. Vor einigen Jahren etwa scheiterte Gearbox mit Colonial Marines an dem Versuch, die Atmosphäre des zweiten, actionlastigeren Teils in einem Videospiel einzufangen. Mit Alien: Isolation durfte sich 2014 dann das Team von Creative Assembly an der mordlüsternen Kreatur aus dem All austoben und verlegte den Fokus des Spiels auf eine gruselige Atmosphäre wie im ersten Film. Kein Geballer, keine Marines, nur der Nervenkitzel, von einem übermächtigen, bösartigen Wesen gejagt zu werden. Das Grundprinzip klingt überaus interessant, allerdings gruselte es uns während unseres Tests vor kuriosen KI-Aussetzern und einigen Trial&Error-Passagen. Ob das bei der nun erschienen Switch-Version ebenfalls noch der Fall ist, klären wir im Test.

Alles bleibt in der Familie

In Alien: Isolation übernehmen wir die Rolle der Ingenieurin Amanda Ripley, Tochter von Ellen Ripley, der Hauptfigur der Alien-Filmreihe. Als Amanda die Nachricht erhält, dass der Flugschreiber der Nostromo geborgen wurde, ebenjenes Raumschiffs, auf dem ihre Mutter diente und das vor zehn Jahren auf mysteriöse Weise verschwand, schließt sie sich einer Gruppe der Weyland-Yutani Corporation an, um endlich herauszufinden, was mit ihrer Mutter geschah und ob sie vielleicht sogar noch lebt. Ziel dieses Zweckbündnisses ist die Handelsstation Sevastopol, auf die besagter Flugschreiber gebracht

Mit diesem praktischen Bewegunssensor nehmen wir Feinde um uns herum wahr. Gut! Schlecht: Durch das penetrante Piepen des Geräts werden wir schnell bemerkt.



Wer will, kann sich intensiv in die Geschehnisse auf der Sevastopol hineinfuchsen. Computerterminals und Audiologs geben Einblicke in die Hintergründe der Welt.

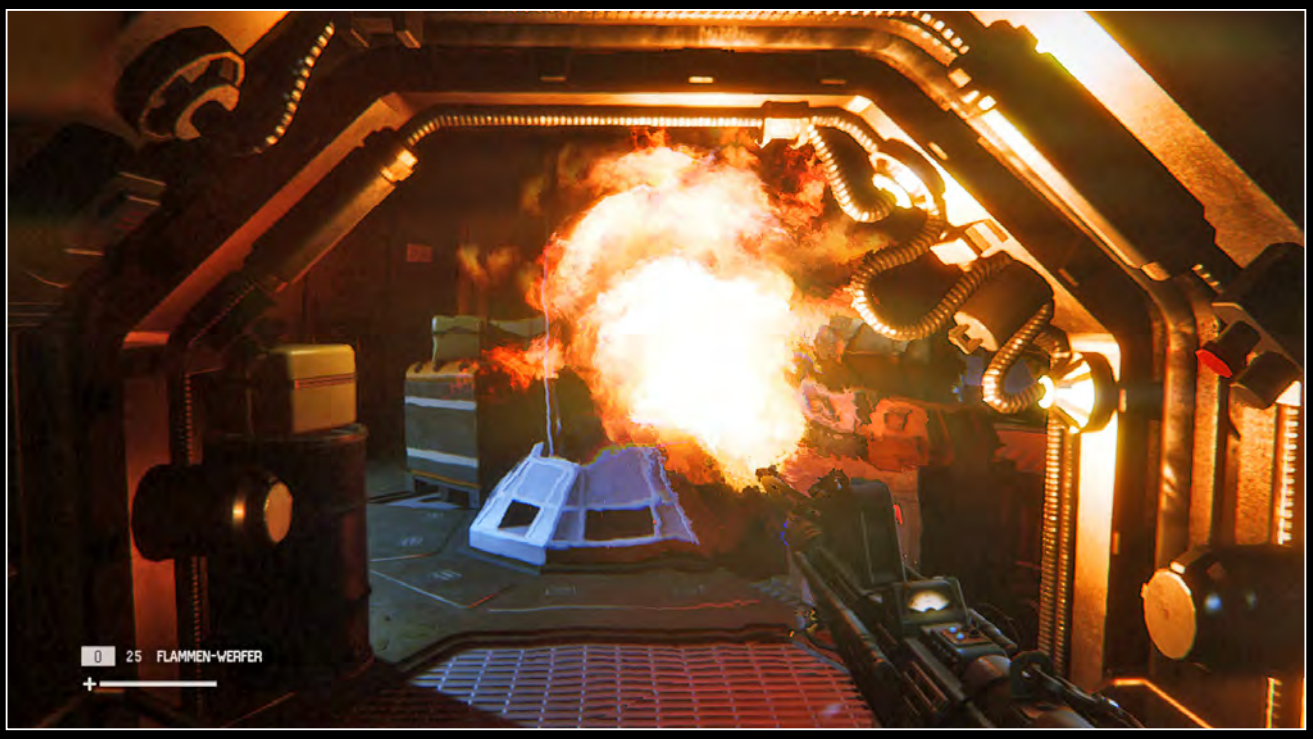
Amanda Ripley ist Hauptfiur des Abenteuers und ihres Zeichens Tochter von Alien-Kultheldin Ellen Ripley. In einem der DLCs schlüpfen wir aber auch in die Rolle ihrer Mama.

wurde. Kurz nach der Ankunft von Ripley geht aber natürlich alles schief: Die Sevastopol antwortet nicht, Amanda wird von ihren Begleitern getrennt und überhaupt scheint auf der Raumstation so einiges im Argen zu liegen. Die dunklen Korridore sind mit verzweifelten Hilferufen beschmiert, die Technik in den Räumen wurde größtenteils zerstört, andauernd flackert das Licht und überall stapeln sich Leichensäcke. Die Atmosphäre ist bedrohlich und so dicht, dass man sie beinahe greifen kann. Besonders die schicken Licht-und-Schatten-Spielereien gepaart mit der hervorragenden Soundkulisse sorgen dafür, dass sich einem unwillkürlich die Nackenhaare aufstellen. Beeindruckend: Die Switch-Fassung ist in vielen Punkten technisch gleichauf mit den Ursprungsfassungen für PS4 und Xbox One, übertrifft sie gar in manchen Aspekten! Ohne Frage haben die Entwickler des Ports hier ganze Arbeit geleistet und eines der bisher technisch beeindruckendsten Switchspiele eines Drittherstellers abgeliefert. Da stört es auch gar nicht so sehr, dass das Setting relativ abwechslungsarm ist und die Modelle der NPCs recht wächsern und texturarm aussehen. Nur das ständige Kantenflimmern stellt ein echtes Ärgernis dar. Obwohl man als Spieler natürlich schon weiß, was auf der Station passiert ist, verfolgt man gerne, wie Amanda verwirrt durch die dunklen Räume schleicht und dabei versucht, sich über gefundene Audiologs und Nachrichten auf Terminals ein Bild davon zu machen, was hier eigentlich los ist. So baut sich beim Spieler schon vor dem ersten Erscheinen des Aliens eine unglaubliche Spannung und Erwartungshaltung auf. Schade nur, dass die Story im weiteren Verlauf nie wirklich Fahrt aufnimmt, da sie neben den oftmals sehr langweiligen Audio-Logs nur in seltenen, mittelmäßig vertonten, leicht ruckelnden Cutscenes erzählt wird, die mit schwach geschriebenen Dialogen enttäuschen. Eine großartige Geschichte hatten wir zwar nicht erwartet, aber bei der Inszenierung der Story hätte man sich auf jeden Fall mehr Mühe geben können.

Schleich dich, Ripley!

Der Anfang des Titels ist trotzdem gelungen, da wir hier, noch bevor das Alien zum ersten Mal auftaucht, die Spielmechanik lernen, ohne dass uns das Spiel dabei zu sehr an die Hand nimmt. Wir lernen nicht nur das rudimentäre (und aufgesetzt wirkende) Craftingsystem kennen, mit dem sich durch gefundene Gegenstände Items wie Medikits, Geräuschmacher oder Blendgranaten herstellen lassen, wir merken auch sehr schnell, dass wir auf der Raumstation niemandem trauen können. Die überlebenden Menschen sind allesamt in Panik verfallen und

In Rückblenden und anderen Sequenzen erfahren wir, wie es zu den schrecklichen Ereignissen um uns herum gekommen ist.



Keine Frage, das Alien ist uns haushoch überlegen. Allerdings sind wir nicht völlig schutzlos. Mit diversen Gadgets und einem Flammenwerfer können wir das Vieh vertreiben.

zücken meistens sofort ihre Waffe, wenn sie Ripley sehen. Wer nicht schleicht und sich unter Tischen oder in Schränken versteckt, wird sehr schnell erschossen oder später von dem Xenomorph zerfleischt. Nervig ist allerdings, dass der Sichtkegel der Feinde nicht immer wirklich nachvollziehbar ist. Oftmals erkennen sie uns bereits, wenn wir aus 20 Metern Entfernung vorsichtig um die Ecke schauen, sehen Amanda aber nicht, wenn sie quasi direkt vor ihnen steht. Die feindlichen Androiden sind sogar noch blöder. Die Syntheten sehen Ripley manchmal sogar, wenn sie mit dem Rücken zu ihr stehen oder schauen sie direkt an, reagieren aber erst etliche Sekunden später.

Atmosphäre contra Spieldesign

Sobald das Alien dann in einer toll inszenierten Zwischensequenz seinen großen Auftritt feiert, zieht die Atmosphäre gewaltig an. Allein der Anblick des grauenerregenden Wesens jagt einem unwillkürlich einen Schauer über den Rücken. Hier gelingt es auch, an den spannenden Grusel des ersten Films anzuknüpfen. Die Präsenz des extraterrestrischen Monsters ist überall fühlbar. Man zuckt unwillkürlich bei jedem Geräusch zusammen, schleicht noch vorsichtiger und leiser durch die Gänge und versteckt sich reflexhaft, sobald man hört, wie das Wesen durch einen Lüftungsschacht poltert. Das Gefühl, der Gejagte, nur ein Stück Beute für einen übermächtigen Gegner zu sein, ist sehr gut eingefangen. Allein der Ping-Laut des Motiontrackers sorgt für eine ständige Anspannung. Die Gewissheit, dass das Alien irgendwo nur darauf wartet, uns zu töten, oder es unsere Spur aufgenommen hat und vielleicht direkt hinter uns steht, verursacht einen Nervenkitzel, wie ihn schon lange kein anderes Spiel mehr bei uns ausgelöst hat. Dies gilt allerdings nur für eine gewisse Zeit, denn relativ schnell durchschaut man, wie undynamisch das Spiel eigentlich ist. Wurde vorher angekündigt, dass das Alien jederzeit auftauchen kann, wenn man zu viel Krach macht, entpuppte sich dies in unserem Test als Schaumschlägerei. Im Grunde genommen gibt es nur drei Spielsituationen: 1. Die Szene ist geskriptet und das Alien erscheint auf jeden Fall, 2. das Alien kann erscheinen, muss aber nicht, 3. das Alien erscheint gar nicht, egal wie viel Krach man macht. In Alien: Isolation gibt es dadurch eigentlich immer nur den Weg, den die Entwickler vorgegeben haben. Möchtet ihr menschliche Gegner beseitigen, indem ihr das Monster mit einem Geräuschmacher anlockt und das Spiel dies an der Stelle allerdings nicht vorsieht, passiert überhaupt nichts. Eigens erdachte Taktiken fallen so vollkommen aus dem Raster. Man wird hauptsächlich auf das Schleichen beschränkt, das sich durch mangelnde Höhepunkte sehr schnell abnutzt. Außerdem

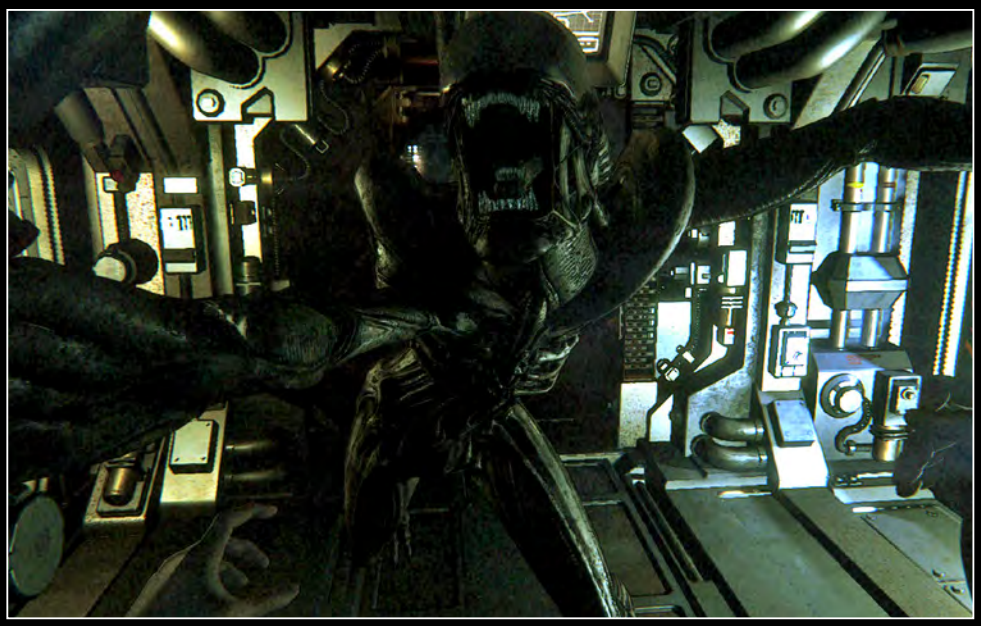
Der Stil der Vorlagen wird wirklich sehr gut eingefangen. Anstatt alles auf Teufel komm raus modern zu gestalten, wird auf den 70er-Jahre-Stil der Filme gesetzt.

Das Craftingsystem ist vergleichsweise simpel, wirkt aber leider ziemlich aufgesetzt. Nur selten ist es wirklich notwendig, zu basteln, um im Spiel voranzukommen.

wird so auch das Crafting-System hinfällig. Wozu soll man Hilfsmittel herstellen, wenn man sie nicht einsetzen kann, wie man will?

Terror durch Frust

Noch viel nerviger ist allerdings, dass auch das Alien selbst schnell zu einem Standardgegner verkommt, dessen anfangs versprühter Grusel durch seine Berechenbarkeit verpufft. Überraschungsmomente, in denen die Kreatur plötzlich über uns an der Decke Position bezogen hat, gibt es überhaupt nicht. Ist dies in den Filmen noch die erfolgversprechendste Jagdmethode, wird das Wesen in Alien: Isolation zum Fußgänger und Lüftungsschachtkriecher degradiert. Meistens läuft das Alien einfach nur mittelmäßig animiert durch die Gänge, sucht nach uns und stampft dabei lauter auf den Boden als in Walross beim Seilspringen. Diese durchschaubare Spielmechanik versucht der Titel mit nervigen Trial&Error-Passagen auszugleichen. Die machen das Alien aber nicht unberechenbarer, sie sorgen schlichtweg für Frust. Auch hier ist der Sichtkegel nicht immer nachvollziehbar: Mal stehen wir mitten in einer Lichtquelle genau vor dem Ungetüm und es stapft einfach an uns vorbei, viel öfter allerdings verstecken wir uns im Schatten unter einem Tisch und obwohl es uns gar nicht gesehen haben kann, kommt es trotzdem plötzlich angestürmt. An einer Stelle im Spiel standen wir mit dem Rücken zur Wand und trotzdem bohrte sich plötzlich der Alien-Schwanz von hinten durch unseren Körper. Während unseres Tests fielen uns noch viele weitere Fehler und Ungereimtheiten auf. So ließ das Alien beispielsweise von einer Gruppe Personen ab, die auf das Wesen ein Pistolenmagazin nach dem anderen abfeuerte, nur um auf uns loszugehen, als wir uns gerade in seinem Rücken an ihm vorbeischlichen. An einer anderen Stelle flüchten wir durch die Gänge der Station. Tropfender Sabber aus Öffnungen an der Decke zeigt uns dabei, dass das Alien an dieser Stelle hockt und uns tötet, wenn wir uns dorthin wagen. Allerdings ergibt dies keinen Sinn, da das Wesen zwei Meter weiter plötzlich vor uns auftaucht. Diese Passagen werden sogar noch frustrierender, da die manuellen Speicherpunkte oft sehr weit auseinanderliegen und man so teilweise eine Viertelstunde erneut spielen muss. Dabei ist Alien: Isolation an sich nicht besonders schwer, es ist in einigen Szenen schlichtweg unfair. Wenn man gar nicht weiß, warum man gerade das Zeitliche gesegnet hat und erneut auf den Ladebildschirm blicken muss, ist man schnell genervt. Der anfängliche Nervenkitzel beim Zusammentreffen mit dem Alien weicht so sehr schnell genervtem Stöhnen, weil man weiß, dass man diese Passage vermutlich wieder und wieder spielen muss. Später im Spiel findet man wenigstens einen Flammenwerfer, sodass zumindest etwas Abwechslung in den immergleichen Spielverlauf kommt, da man das Mistvieh so kurzzeitig verjagen kann.



Bekommt man diesen Anblick zu Gesicht, ist es schon zu spät und das Alien bereitet einem einen kurzen, aber schmerzhaften Tod.

Von der Suche nach dem Sinn

Neben dem abwechslungsarmen Gameplay lässt Alien: Isolation zudem echte Story-Höhepunkte vermissen. Die Geschichte ist anfangs interessant, flacht aber sehr schnell ab. Als Highlight könnte man höchstens einen Flashback bezeichnen, in dem wir in die Haut des Charakters schlüpfen, der den Flugschreiber der Nostromo aus einem Alienraumschiff geborgen hat. Dieser Abschnitt glänzt mit einer tollen Atmosphäre, ist spielerisch aber vollkommen seicht geraten. Dazu treten immer wieder haarsträubende Logiklöcher auf. Warum soll man in die Krankenstation, in der sich das Alien herumtreibt, um ein Medikit für eine verletzte Verbündete zu finden, wenn man dies doch im Crafting-Menü selbst herstellen kann oder sogar mehrere im Inventar hat? In anderen Momenten ist der Titel sogar unfreiwillig komisch. Nicht nur, dass es unlogisch ist, wenn das Alien die menschenähnlichen Syntheten nicht angreift, es wirkt geradezu absurd, wenn die auf die Kreatur nur mit einem „Unbekannte Spezies entdeckt“ reagieren. Insgesamt kommt Alien: Isolation leider nicht über seinen gelungenen Ansatz hinaus. Die Atmosphäre der Filme ist gut eingefangen und das Survival-Horror-Prinzip ist passend für ein Alien-Spiel, das höhepunktarme Gameplay gepaart mit KI-Fehlern und Logiklöchern sorgt aber dafür, dass der Titel viel Potenzial verschenkt. Wer das Abenteuer unbedingt spielen möchte, der darf auf der Switch aber auf jeden Fall bedenkenlos zugreifen, denn auch wenn wir es wie gesagt selbst kaum glauben können, ist dies die technisch wohl beste Version. Zudem wird der Titel nicht nur zum Sparpreis verkauft, es befinden sich auch sämtliche erschienenen DLCs mit an Bord. Sehr cool: In „Letzte Überlebende“ übernehmen wir die Kontrolle über Ellen Ripley. Da schlägt das Fanherz höher, trotz aller Mängel. **Christian Dörre & Lukas Schmid**

MEINUNG
Christian Dörre

„Schwache KI und wenig Abwechslung zerstören den eigentlich vielversprechenden Grusel.“

Ich bin ein großer Fan der ersten beiden Alienfilme und habe mich dementsprechend auf Isolation gefreut. Anfangs zog mich die Atmosphäre auch vollends in ihren Bann, aber leider machte das frustrierende Gameplay diesen positiven Ersteindruck nachhaltig zunichte. Die Story ist öde, der Spielablauf nutzt sich ab und die KI war in der Fassung ohne Patch entweder beschränkt oder unfair. Gepaart mit den weit auseinanderliegenden Speicherpunkten und Ladezeiten aus der Hölle ging so auch das letzte Fünkchen Atmosphäre drauf. Die volle Ladung Inhalte und die tolle Technik auf der Switch sind zwar schön, aber trotzdem nicht genug, um das Spiel vollends zu empfehlen.

Infos

Termin:	05. Dezember 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Feral Interactive/Creative Assembly
Preis:	ca. 35 Euro

Pro & Contra

- ✚ Sehr gute Atmosphäre
- ✚ Schöne Licht-und-Schatten-Effekte
- ✚ Extrem gelungener Switchport
- ➖ Backtracking und Schlüsselkartensuche
- ➖ Wenige Höhepunkte
- ➖ Eintöniges Gameplay

Wertung

7/10

„Abwechslungsarmes Gameplay steht dem guten Ansatz im Weg, auch auf der Switch.“

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING

Geschicklichkeit Wie fit ist euer Gehirn? Auf der Switch könnt ihr das ab sofort herausfinden – aber macht euch auf ernüchternde Ergebnisse gefasst!

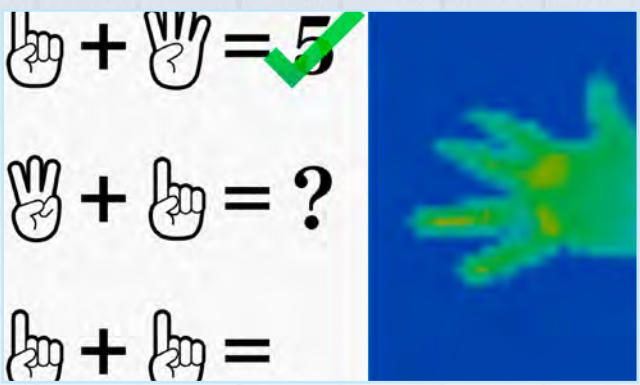
Switch

Ryūta Kawashima ist ein Neurologe aus Japan. Das alleine macht aus ihm keine Berühmtheit, die Mitwirkung an den beliebten Gehirn-Jogging-Spielen schon eher. Das freundliche Gesicht von Dr. Kawashima begleitete bereits auf dem DS eure Versuche im Kopfrechnen, auf der Switch begegnet ihr dem Wissenschaftler erneut. Und wieder hat er eine Menge Tipps, Ratschläge und Informationen rund um geistige Fitness parat. Wer die beiden Vorgänger kennt, findet sich in der Switchfassung sofort zurecht. Das Denkspiel besteht aus drei Teilen: Dem Alterstest für euer Köpfchen, den täglichen Übungen und dem Mehrspielermodus – nur bei Letzterem könnt ihr die Switch im stationären Betrieb verwenden. Den Alterstest und die Übungen absolviert ihr so oft am Tag, wie ihr möchtet, gespeichert wird aber nur das erste Ergebnis. Wenn ihr dranbleibt, schaltet ihr im Verlauf eures Trainings neue Übungen frei. Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch bietet sich somit in erster Linie zum Genuss in kleinen, regelmäßigen Portionen an, längeres Vergnügen findet man nur beim obligatorischen Sudoku und der Tetris-ähnlichen Bazillenjagd – doch dieses Minispiel ist so einschläfernd, dass wir es nach dem ersten Ausprobieren gar nicht mehr angeworfen haben. Natürlich entscheidet auch die persönliche Vorliebe darüber, welche Disziplinen ihr täglich in Angriff nehmt und welche ihr lieber liegenlasst. Die Übung Zeitunglesen etwa ist zweifellos eher unspannend – dabei tragt ihr laut alte Zeitungsartikel vor, und zwar zweimal hintereinander. Der Neuzugang Klavierspielen macht schon deutlich mehr Spaß: Mithilfe einer Oktave der Klaviatur spielt ihr bekannte Stücke nach, darunter Volkslieder und klassische Werke. Wer Noten lesen kann, ist im Vorteil, aber die Bewertung der Leistung fällt in dieser Übung sehr nachsichtig aus. Jeden Tag gibt's eine neue Melodie für euch, insgesamt sind 50 Kompositionen enthalten.

Greift zum Stift

Als Eingabegerät dient der dem Spiel beiliegende Touch-Stift. Der hat ein angenehmes Gewicht und eine praktische Größe, dennoch läuft man Gefahr, den Pen mangels einer Aufbewahrungsoption an der Konsole zu verlegen oder zu verlieren. Wie damals auf dem DS tragt ihr zum Beispiel beim Kopfrechnen eure Ergebnisse mit dem Stift ein. Die Erkennung der Zahlen und Buchstaben lässt allerdings zu wünschen übrig. So kann es sein, dass ihr die ersten Male eine schlechtere Wertung als verdient einstreicht, da ihr erst „lernen" müsst, so zu schreiben, dass das Spiel erkennt, was gemeint ist. Mit dem Finger funktioniert das Schreiben natürlich auch, der Stift ist aber die komfortablere Variante.

Auch die Infrarotkamera der Joy-Cons kommt in der Switchfassung des Spiels zum Einsatz. Mit der linken Hand haltet ihr den umgedrehten Joy-Con in Richtung rechte Hand und mit dieser rechten Hand (oder umgekehrt) zeigt ihr zum Beispiel Zahlen an oder formt Stein-Papier-Schere-Figuren. Das funktioniert besser als gedacht, achtet aber darauf, dass die Umgebung nicht zu hell ist. Auch die Buttons der Controller werden benötigt, nämlich bei einigen Disziplinen der Mehrspieler-Herausforderungen. Zählt zum Beispiel Vögel oder Kisten. Mit dem Druck auf dem ZR- oder ZL-Button gebt ihr die Menge an, mit dem L- oder R-Button schickt ihr euer Ergebnis ab. Selbst die Bewegungssteuerung kommt zum Einsatz: Beim Flaggenspiel müsst ihr die angezeigten Bewegungsmuster nachahmen und euch immer längere Aktions-



Zeigt mit der Hand in die Infrarotkamera das Ergebnis der Rechenaufgabe links. Die Erkennung eurer Gesten funktioniert überraschend gut!

Beide Spieler zählen die Vögel im Bild und betätigen für jeden Piepmatz die Schultertaste auf dem Joy-Con. Nicht von den Äpfeln aus dem Konzept bringen lassen!

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING

Geschicklichkeit Wie fit ist euer Gehirn? Auf der Switch könnt ihr das ab sofort herausfinden – aber macht euch auf ernüchternde Ergebnisse gefasst!

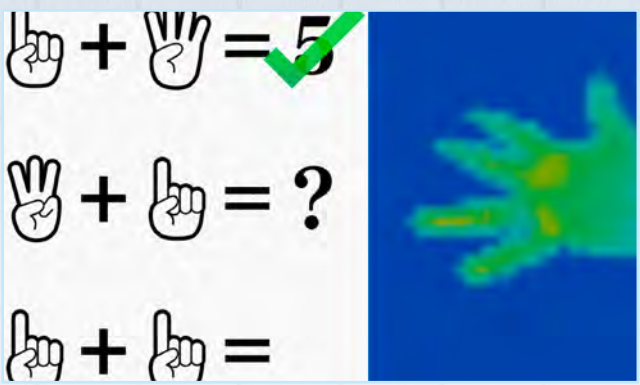
Switch

Ryūta Kawashima ist ein Neurologe aus Japan. Das alleine macht aus ihm keine Berühmtheit, die Mitwirkung an den beliebten Gehirn-Jogging-Spielen schon eher. Das freundliche Gesicht von Dr. Kawashima begleitete bereits auf dem DS eure Versuche im Kopfrechnen, auf der Switch begegnet ihr dem Wissenschaftler erneut. Und wieder hat er eine Menge Tipps, Ratschläge und Informationen rund um geistige Fitness parat. Wer die beiden Vorgänger kennt, findet sich in der Switchfassung sofort zurecht. Das Denkspiel besteht aus drei Teilen: Dem Alterstest für euer Köpfchen, den täglichen Übungen und dem Mehrspielermodus – nur bei Letzterem könnt ihr die Switch im stationären Betrieb verwenden. Den Alterstest und die Übungen absolviert ihr so oft am Tag, wie ihr möchtet, gespeichert wird aber nur das erste Ergebnis. Wenn ihr dranbleibt, schaltet ihr im Verlauf eures Trainings neue Übungen frei. Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch bietet sich somit in erster Linie zum Genuss in kleinen, regelmäßigen Portionen an, längeres Vergnügen findet man nur beim obligatorischen Sudoku und der Tetris-ähnlichen Bazillenjagd – doch dieses Minispiel ist so einschläfernd, dass wir es nach dem ersten Ausprobieren gar nicht mehr angeworfen haben. Natürlich entscheidet auch die persönliche Vorliebe darüber, welche Disziplinen ihr täglich in Angriff nehmt und welche ihr lieber liegenlasst. Die Übung Zeitunglesen etwa ist zweifellos eher unspannend – dabei tragt ihr laut alte Zeitungsartikel vor, und zwar zweimal hintereinander. Der Neuzugang Klavierspielen macht schon deutlich mehr Spaß: Mithilfe einer Oktave der Klaviatur spielt ihr bekannte Stücke nach, darunter Volkslieder und klassische Werke. Wer Noten lesen kann, ist im Vorteil, aber die Bewertung der Leistung fällt in dieser Übung sehr nachsichtig aus. Jeden Tag gibt's eine neue Melodie für euch, insgesamt sind 50 Kompositionen enthalten.

Greift zum Stift

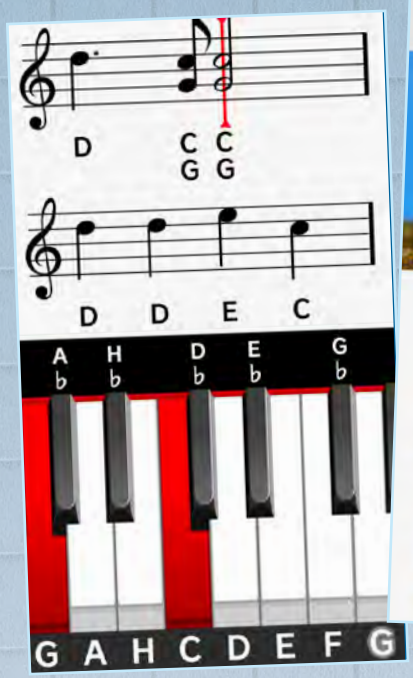
Als Eingabegerät dient der dem Spiel beiliegende Touch-Stift. Der hat ein angenehmes Gewicht und eine praktische Größe, dennoch läuft man Gefahr, den Pen mangels einer Aufbewahrungsoption an der Konsole zu verlegen oder zu verlieren. Wie damals auf dem DS tragt ihr zum Beispiel beim Kopfrechnen eure Ergebnisse mit dem Stift ein. Die Erkennung der Zahlen und Buchstaben lässt allerdings zu wünschen übrig. So kann es sein, dass ihr die ersten Male eine schlechtere Wertung als verdient einstreicht, da ihr erst „lernen" müsst, so zu schreiben, dass das Spiel erkennt, was gemeint ist. Mit dem Finger funktioniert das Schreiben natürlich auch, der Stift ist aber die komfortablere Variante.

Auch die Infrarotkamera der Joy-Cons kommt in der Switchfassung des Spiels zum Einsatz. Mit der linken Hand haltet ihr den umgedrehten Joy-Con in Richtung rechte Hand und mit dieser rechten Hand (oder umgekehrt) zeigt ihr zum Beispiel Zahlen an oder formt Stein-Papier-Schere-Figuren. Das funktioniert besser als gedacht, achtet aber darauf, dass die Umgebung nicht zu hell ist. Auch die Buttons der Controller werden benötigt, nämlich bei einigen Disziplinen der Mehrspieler-Herausforderungen. Zählt zum Beispiel Vögel oder Kisten. Mit dem Druck auf dem ZR- oder ZL-Button gebt ihr die Menge an, mit dem L- oder R-Button schickt ihr euer Ergebnis ab. Selbst die Bewegungssteuerung kommt zum Einsatz: Beim Flaggenspiel müsst ihr die angezeigten Bewegungsmuster nachahmen und euch immer längere Aktions-



Zeigt mit der Hand in die Infrarotkamera das Ergebnis der Rechenaufgabe links. Die Erkennung eurer Gesten funktioniert überraschend gut!

Beide Spieler zählen die Vögel im Bild und betätigen für jeden Piepmatz die Schultertaste auf dem Joy-Con. Nicht von den Äpfeln aus dem Konzept bringen lassen!



50 Klavierstücke sind im Spiel enthalten, jeden Tag, den ihr spielt, wird ein neues freigeschaltet.

Merkt euch das obere Bild. Unten markiert ihr das Foto, das zuvor oben zu sehen war. Fies: Die Abbildungen werden auch gespiegelt gezeigt!

ketten merken. Das funktioniert ordentlich, passt nur auf, eurem Gegenspieler nicht mit dem Arm im Gesicht herumzufuchteln – ja, das ist uns passiert. Insgesamt ist es um die Abwechslung recht gut bestellt, manche Übungen könnt ihr jedoch nicht einzeln anwählen, ihnen begegnet ihr lediglich im Rahmen des Altertests. Der besteht aus je einer Aufgabe zu den drei Prüfungsgebieten Selbstkontrolle, Informationsverarbeitung und Kurzzeitgedächtnis. Exklusiv merkt ihr euch dort etwa 30 Wörter oder 25 Zahlen (inklusive deren Platzierung in einem Raster) innerhalb von eineinhalb Minuten. Aus eurer Leistung errechnet sich dann das „Alter" eures Gehirns. 80 ist das schlechteste Ergebnis, 20 das beste Resultat. Da aber wie bereits erwähnt die Erkennung der Handschrift wahrscheinlich auch bei euch nicht von Anfang an reibungslos funktionieren wird, werdet ihr vermutlich bei den ersten Tests selbst mit einem Hochleistungsdenkorgan nicht das Idealalter oder zumindest eine Zahl mit einer „2" am Anfang erreichen.

Fühlt ihr euch schlauer?

Taugt Dr. Kawashimas neues Spiel, um geistig fit zu werden oder zu bleiben? Eine Frage, die wir nicht ohne Weiteres beantworten können – mehr zu meiner Meinung dazu lest ihr im Kasten rechts. Auf jeden Fall kann man aber festhalten, dass die Switch-Fassung von Gehirn-Jogging denen gefallen dürfte, die schon auf dem DS und dem 3DS Freude an den Denkaufgaben hatten. Auch wer jeden Tag ein paar Minütchen für Trainingszwecke erübrigen möchte, kommt auf seine Kosten. Nicht erwarten solltet ihr ein Spiel, das euch stundenlang an den Bildschirm fesselt, eine packende Story oder allgemein ein Erlebnis, das über die Aneinanderreihung diverser Übungen hinausgeht. Über die Technik gibt es abseits der angesprochenen Steuerung wenig zu sagen – Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch wird sauber und zweckmäßig präsentiert, der Sound ist unaufdringlich und Bugs sind uns keine begegnet. Ab und an stoßt ihr auf kleine Scherze, die das ansonsten doch recht nüchterne Spiel auflockern – etwa legt euch der gute Doktor bei der Präsentation eures Alterstest-Ergebnisses rein, indem er zunächst einen deutlich besseren Wert präsentiert als ihr eigentlich erreicht habt. Charmant! Ein kleiner Tipp noch für Ungeduldige: Durch das Umstellen der internen Uhr der Konsole könnt ihr schneller neue Übungen freischalten. **Katharina Pache**

Bei manchen Spielen benötigt ihr zwei Joy-Cons gleichzeitig zum Spielen (etwa beim Vogelzählen, links zu sehen), bei anderen seid ihr der Reihe nach dran (zum Beispiel beim Flaggenzeigen).

MEINUNG
Katharina Pache

„Endlich wieder 20! Letzte Woche war ich (geistig) noch eine Oma von 80 Jahren."

Ich persönlich mache mir nicht so viele Illusionen, was den tatsächlichen Effekt des sogenannten Gehirn-Joggings betrifft. Ergebnisse einer groß angelegten Studie weisen darauf hin, dass Training mit Programmen und Spielen dieser Art nicht wirklich eklatante Auswirkungen auf die Leistungsfähigkeit des Denkorgans hat – man wird eben besser in den spezifischen Aufgaben, im täglichen Leben bringt das aber wohl nicht wirklich eine Veränderung. So etwas wie das Alter des Gehirns gibt es wissenschaftlich betrachtet wohl auch nicht – all diese Informationen, die ich im Rahmen des Tests recherchiert habe, ändern aber nichts an dem Spaß, den ich mit dem Switchspiel hatte. Ich bin zum Beispiel eine echte Niete im Kopfrechnen, aber dank der entsprechenden Übungen im Spiel habe ich meine erbärmliche Leistung tatsächlich verbessert. Brauche ich zwar nicht im täglichen Leben – ich habe ja ein Handy – aber motivierend ist das Ganze dennoch. Auch das Klavierspielen, das Bildermemory und das Wörtermerken habe ich jeden Tag mit Freude erledigt. Und Sudoku? Na ja, ist halt Sudoku. Geht eigentlich immer eine Runde.

Infos

Termin:	03. Januar 2020
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	ca. 26 Euro

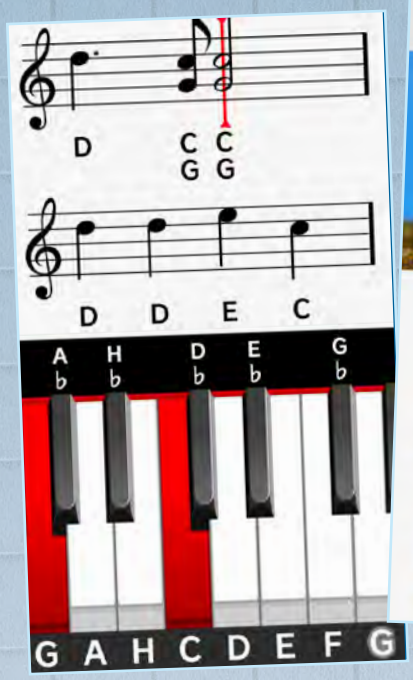
Pro & Contra

- ✚ Viele Übungen
- ✚ Motivierender Spielfortschritt
- ✚ Mit Mehrspielermodus
- ✚ Stift liegt bei
- ✚ Perfekt für kurze Spielsitzungen geeignet
- ✚ Neue Aufgaben
- ➖ Schrifterkennung hat Macken
- ➖ Ein paar öde Übungen

Wertung

8/10

„Bunt gemischte Sammlung von Denkaufgaben, die Schrifterkennung hat ein paar Macken."



50 Klavierstücke sind im Spiel enthalten, jeden Tag, den ihr spielt, wird ein neues freigeschaltet.

Merkt euch das obere Bild. Unten markiert ihr das Foto, das zuvor oben zu sehen war. Fies: Die Abbildungen werden auch gespiegelt gezeigt!

ketten merken. Das funktioniert ordentlich, passt nur auf, eurem Gegenspieler nicht mit dem Arm im Gesicht herumzufuchteln – ja, das ist uns passiert. Insgesamt ist es um die Abwechslung recht gut bestellt, manche Übungen könnt ihr jedoch nicht einzeln anwählen, ihnen begegnet ihr lediglich im Rahmen des Altertests. Der besteht aus je einer Aufgabe zu den drei Prüfungsgebieten Selbstkontrolle, Informationsverarbeitung und Kurzzeitgedächtnis. Exklusiv merkt ihr euch dort etwa 30 Wörter oder 25 Zahlen (inklusive deren Platzierung in einem Raster) innerhalb von eineinhalb Minuten. Aus eurer Leistung errechnet sich dann das „Alter" eures Gehirns. 80 ist das schlechteste Ergebnis, 20 das beste Resultat. Da aber wie bereits erwähnt die Erkennung der Handschrift wahrscheinlich auch bei euch nicht von Anfang an reibungslos funktionieren wird, werdet ihr vermutlich bei den ersten Tests selbst mit einem Hochleistungsdenkorgan nicht das Idealalter oder zumindest eine Zahl mit einer „2" am Anfang erreichen.

Fühlt ihr euch schlauer?

Taugt Dr. Kawashimas neues Spiel, um geistig fit zu werden oder zu bleiben? Eine Frage, die wir nicht ohne Weiteres beantworten können – mehr zu meiner Meinung dazu lest ihr im Kasten rechts. Auf jeden Fall kann man aber festhalten, dass die Switch-Fassung von Gehirn-Jogging denen gefallen dürfte, die schon auf dem DS und dem 3DS Freude an den Denkaufgaben hatten. Auch wer jeden Tag ein paar Minütchen für Trainingszwecke erübrigen möchte, kommt auf seine Kosten. Nicht erwarten solltet ihr ein Spiel, das euch stundenlang an den Bildschirm fesselt, eine packende Story oder allgemein ein Erlebnis, das über die Aneinanderreihung diverser Übungen hinausgeht. Über die Technik gibt es abseits der angesprochenen Steuerung wenig zu sagen – Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch wird sauber und zweckmäßig präsentiert, der Sound ist unaufdringlich und Bugs sind uns keine begegnet. Ab und an stoßt ihr auf kleine Scherze, die das ansonsten doch recht nüchterne Spiel auflockern – etwa legt euch der gute Doktor bei der Präsentation eures Alterstest-Ergebnisses rein, indem er zunächst einen deutlich besseren Wert präsentiert als ihr eigentlich erreicht habt. Charmant! Ein kleiner Tipp noch für Ungeduldige: Durch das Umstellen der internen Uhr der Konsole könnt ihr schneller neue Übungen freischalten. **Katharina Pache**

Bei manchen Spielen benötigt ihr zwei Joy-Cons gleichzeitig zum Spielen (etwa beim Vogelzählen, links zu sehen), bei anderen seid ihr der Reihe nach dran (zum Beispiel beim Flaggenzeigen).

MEINUNG
Katharina Pache

„Endlich wieder 20! Letzte Woche war ich (geistig) noch eine Oma von 80 Jahren."

Ich persönlich mache mir nicht so viele Illusionen, was den tatsächlichen Effekt des sogenannten Gehirn-Joggings betrifft. Ergebnisse einer groß angelegten Studie weisen darauf hin, dass Training mit Programmen und Spielen dieser Art nicht wirklich eklatante Auswirkungen auf die Leistungsfähigkeit des Denkorgans hat – man wird eben besser in den spezifischen Aufgaben, im täglichen Leben bringt das aber wohl nicht wirklich eine Veränderung. So etwas wie das Alter des Gehirns gibt es wissenschaftlich betrachtet auch nicht – all diese Informationen, die ich im Rahmen des Tests recherchiert habe, ändern aber nichts an dem Spaß, den ich mit dem Switchspiel hatte. Ich bin zum Beispiel eine echte Niete im Kopfrechnen, aber dank der entsprechenden Übungen im Spiel habe ich meine erbärmliche Leistung tatsächlich verbessert. Brauche ich zwar nicht im täglichen Leben – ich habe ja ein Handy – aber motivierend ist das Ganze dennoch. Auch das Klavierspielen, das Bildermemory und das Wörtermerken habe ich jeden Tag mit Freude erledigt. Und Sudoku? Na ja, ist halt Sudoku. Geht eigentlich immer eine Runde.

Infos

Termin:	03. Januar 2020
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	ca. 26 Euro

Pro & Contra

- ✚ Viele Übungen
- ✚ Motivierender Spielfortschritt
- ✚ Mit Mehrspielermodus
- ✚ Stift liegt bei
- ✚ Perfekt für kurze Spielsitzungen geeignet
- ✚ Neue Aufgaben
- ➖ Schrifterkennung hat Macken
- ➖ Ein paar öde Übungen

Wertung

8/10

„Bunt gemischte Sammlung von Denkaufgaben, die Schrifterkennung hat ein paar Macken."

BLACKSAD
UNDER THE SKIN

Adventure Ermittlungsarbeit ist nicht immer einfach. Allerdings macht es euch die Switch-Fassung durch technische Probleme schwerer, als es sein müsste.

Switch

John Blacksad ist ein schwarzer Kater und Privatdetektiv im New York der 1950er-Jahre. Comicleser kennen seine Noir-Abenteuer aus den bislang fünf veröffentlichten Bänden, das Videospiel basiert aber auf keiner der Geschichten, ist also auch für Fans neu – zumindest teilweise, denn Orte und Figuren wurden partiell aus dem ersten Band „Irgendwo zwischen den Schatten“ entnommen. Man merkt, dass Entwickler Pendulo mit einem Auge fürs Detail an die Umsetzung der Vorlage gegangen ist, Blacksads Büro zum Beispiel entspricht minutiös dem aus der Comic-Vorlage, vom Telefon mit Wählscheibe auf dem Schreibtisch mit der herumliegenden Zeitung bis zur Unordnung auf der Kommode und den Bildern an der Wand. Auch die antropomorphen Tiergestalten sehen gut aus, allerdings nur, wenn sie sich nicht bewegen. Denn trotz einer spannenden Detektivgeschichte und wundervoller Jazz-Musik als Untermalung wird Blacksad: Under the Skin der fantastischen Vorlage nicht gerecht. Die meiste Schuld daran trägt die miese technische Umsetzung der Switch-Fassung.

Auf Spurensuche

Nicht nur im portablen Betrieb, auch im gedockten Modus läuft Blacksad in seinen schlechtesten Momenten wie ein Daumenkino. Da dies meistens bei Actionsequenzen der Fall ist, erschwert dieser Umstand auch die rechtzeitige und korrekte Ausführung von Quick-Time-Events. Störend sind die Ruckler aber immer, weil sie so extrem ausfallen. Dazu kommen sehr niedrig aufgelöste Texturen, wenn sie überhaupt geladen werden. Die Aussicht aus dem Bürofenster über die Dächer New Yorks ist deshalb statt atmosphärisch einfach nur traurig. Mimik und Gestik der Charaktere sind steif und roboterhaft, die

Im Untersuchungsmodus nutzt ihr eure Augen, Ohren und den Geruchssinn, um Hinweisen nachzugehen. Sonia etwa sieht nicht aus, als hätte sie geweint.

Eure erste Anlaufstelle im Fall ist natürlich der Box-Club, in dem dessen Besitzer erhängt aufgefunden wurde. Nehmt alles genau unter die Lupe!

Ihr trefft Entscheidungen und wählt zwischen mehreren Dialogoptionen. Am Ende warten unterschiedliche Ausgänge der Geschichte auf Hobby-Detektive.

Unscharf, zitternd und flimmernd präsentieren sich die Indizien in der Kombinationsübersicht. Die Schrift ist kaum zu entziffern, ein echtes Ärgernis.

lange Pausen zwischen Dialogzeilen nerven. Apropos Pausen: Macht euch auf ausufernde Ladezeiten gefasst, sowohl beim Start des Spiels, als auch immer wieder mittendrin. Kürzere Unterbrechungen kommen dann vor, wenn ihr den Schauplatz oder in den Untersuchungsmodus wechselt. Sobald ihr Hinweise kombinieren wollt, ist die verschwommene, flimmernde Schrift kaum zu erkennen. Das waren noch lange nicht alle Probleme, aber zumindest die wichtigsten. Immerhin begegneten uns keine Bugs, die ein Voranschreiten permanent hinderten. Aber das ist kein Umstand, der besonderes Lob verdient.

Die guten Seiten

Der technische Zustand des Spiels ist umso trauriger, da hinter Blacksad tatsächlich eine interessante, stimmungsvolle Geschichte steckt und man trotz all der Stolpersteine wissen möchte, wie sie ausgeht. Die Zutaten sind klassisch, aber bekömmlich: Ihr werdet von Sonia Dunn, der Tochter von Joe Dunn angeheuert. Der Gute betrieb einen Box-Club, wurde erhängt im Ring aufgefunden und seitdem ist auch noch der Champ des Studios spurlos verschwunden. Ihr ermittelt am Tatort, sammelt Hinweise und schnüffelt herum, redet mit Zeugen und eurer Klientin und bekommt zwischendurch immer wieder Details aus der turbulenten Vergangenheit des Protagonisten Blacksad mit. Wie es der Kater mit der Moral hält, liegt dabei in euren Pfoten, äh, Händen. Gleich am Anfang bestimmt ihr, ob er das Bestechungsgeld eines fremdgehenden Ehemannes annimmt oder dessen Frau die Wahrheit erzählt. Dementsprechend warten nach etwa acht Stunden unterschiedliche Enden auf euch. Ansonsten ist der Verlauf des Abenteuers aber ziemlich linear. Für die jüngeren Spieler ist Blacksad wegen der düsteren Story und der Gewalt nicht geeignet, thematisch orientiert sich der Titel an klassischen Noir-Filmen und scheut auch nicht vor der Darstellung von Rassismus, Kriegstraumata und Frauenfeindlichkeit zurück.

All die Stärken des Spiels, die es natürlich zum großen Teil der exzellent ausgearbeiteten Vorlage zu verdanken hat, haben jedoch keine Chance gegenüber den technischen Unzulänglichkeiten, die die Spaßflamme in dem Moment ersticken, in dem sie wieder entflammt. Ohne einen umfangreichen Patch, der zumindest die nervigsten Probleme behebt (das Ruckeln und die unlesbare Schrift beim Hinweiskombinieren), ist Blacksad: Under the Skin kein Adventure, das man Möchtegern-Detektiven empfehlen kann. **Katharina Pache**

Viele bekannte Figuren aus den Comics tauchen auch im Spiel auf, etwa der Reporter Weekly rechts im Bild.

MEINUNG
Katharina Pache

„Technisch ist Blacksad eine riesige Enttäuschung, mir blutet das Herz. “

Ich liebe die Comic-Reihe, nicht nur wegen der herausragenden Zeichnungen und Aquarellkolorationen, sondern auch wegen der unterhaltsam-düsteren Noir-Storys. Die Videospielumsetzung liefert nur in letzterer Hinsicht das ab, was ich erhofft habe. Die Grafik an sich ist bereits nicht ansatzweise so opulent wie die der Vorlage, aber dazu kommen noch die Ruckler, die hakelige Steuerung, die langen Pausen, die unleserliche Schrift, die miesen Texturen und Momente, in denen man einen Speicherstand neu laden muss, weil nichts mehr geht. Nein, ich hätte gerne eine Empfehlung ausgesprochen, auch unter Vorbehalt, dass die Optik vielleicht nicht die Beste der Welt ist. Aber selbst mit fünf Fan-Brillen übereinandergestapelt kann ich hier nicht guten Gewissens eine höhere Wertung geben. Schade um das Setting und die interessanten Figuren, die deutsche Sprachausgabe und die Liebe zum Detail bei der Umsetzung, die das Team offensichtlich ja hatte. Aber in die Optimierung des Switch-Ports hätten deutlich mehr Ressourcen fließen müssen. Übrigens habe ich das Spiel inklusive aller bis dato veröffentlichten Patches getestet.

Infos

Termin:	28. November 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Astragon
Entwickler:	Pendulo Studios
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Interessante Krimi-Noir-Handlung
- ✚ Jazz-Musik als Begleitung
- ✚ Komplett deutsch vertont
- ➖ Läuft fast nie flüssig; viele, teils extreme Ruckler
- ➖ Schwache, spät nachladende Texturen
- ➖ Kaum lesbare Schrift
- ➖ Ständig Aussetzer und Ladepausen
- ➖ Schwerfällige Steuerung; diverse kleinere Bugs

Wertung

5/10

„Schrammt knapp an Unspielbarkeit vorbei, schade um Story, Setting und Charaktere.“

TOOLS UP!

Geschicklichkeit Was nicht passt, wird passend gemacht: In Tools Up! erledigt ihr Renovierungsarbeiten möglichst schnell und möglichst einwandfrei – denn so bekommt ihr Punkte!

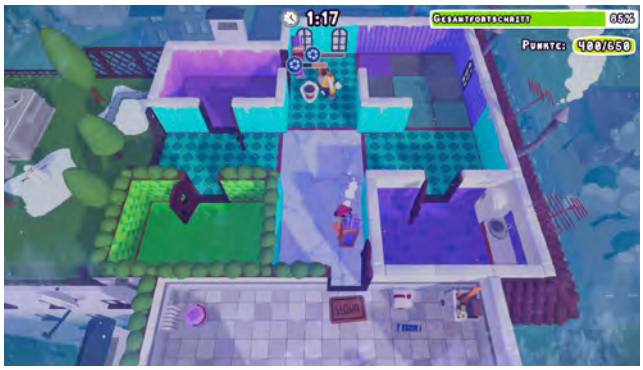
Es war nur eine Frage der Zeit, bis das chaotisch-spaßige Multiplayer-Spielprinzip von Overcooked kopiert wird – in Tools Up! geht es aber nicht darum, Essen zuzubereiten, sondern Wohnungen wieder auf Vordermann zu bringen. Mit bis zu drei Kollegen setzt ihr (lokal) den Bauarbeiterhelm auf und widmet euch der Verschönerung von fremden vier Wänden. Konkret bedeutet das: Ihr nehmt alte Teppichböden raus, verstreicht Estrich, verlegt Parkett, tapeziert und streicht die Wände. Und am Ende müsst ihr natürlich den Dreck wegräumen, den ihr dabei hinterlassen habt!

Mauern statt Kochen

Ihr seht schon: Das Grundprinzip orientiert sich am Koch-Koop-Hit Overcooked, der Schlüssel zum Erfolg ist das reibungslose Zusammenspiel mit den Freunden. Steht euch nicht im Weg, teilt die Arbeit auf, geht schnell an die Tür, wenn der Lieferant den neuen Teppich liefert und so weiter. Eine Besonderheit in Tools Up! ist die Blaupause. Der Plan verrät, welche Renovierungsmaßnahmen wo vorgenommen werden sollen. Nur wer den Plan in der Hand hält, kann außerdem die Kamera drehen. Das ist zum Beispiel beim Malern wichtig, um zu prüfen, ob alle Wände Farbe abbekommen haben. Alternativ behält man die Fortschrittsanzeige oben rechts im Auge oder man achtet darauf, ob die Einblendung erfolgt, dass alle Arbeiten im Raum erledigt worden sind. Ein Flaschenhals sind während der ganzen Schufterei die Eimer, ein bisschen wie das Geschirr in Overcooked. Meistens habt ihr nur einen Kübel dabei, in dem Gips und Estrich angerührt werden, der aber auch als Müllbehälter dient. Müssen erst die ganzen alten Tapeten entfernt werden, spart ihr euch viele unnötige Schritte, wenn ihr den Un-

Der Bewohner dieser renovierungsbedürftigen Bude besitzt einen nervigen Hund, der euch ständig zwischen den Beinen herumläuft und eure Eimer umwirft.

Die Levels wählt ihr über einen Fahrstuhl auf zehn Stockwerken aus. Wer einigermaßen gut spielt, ist schon nach etwa vier bis fünf Stunden fertig.



Da hätten wohl erst mal die Dachdecker kommen sollen: Der Flur in dieser Wohnung ist vereist, ihr rutscht also herum, während ihr arbeitet.

Am Ende des Levels wartet eine Sternewertung auf euch. Die zeigt auf, wie schnell ihr wart, und natürlich auch, ob ihr alle Arbeiten abgeschlossen habt.

rat zunächst im Eimer sammelt und dann im Abfallbehälter vor der Haustür entsorgt. Aber in dieser Zeit kann eben auch kein anderer Handwerker im Behälter Kleister oder Zement mischen. Im direkten Overcooked-Vergleich fällt schnell auf, dass das Level-Design in Tools Up! sehr viel konservativer daherkommt, trotz rutschigen Eisböden und Lava in den Wohnungen. Insofern sind Schwierigkeitsgrad und Chaosfaktor geringer als bei der Koop-Küchenschlacht. Auch Langzeitmotivation und Dynamik sehen im Heimwerkerspiel anders aus: Während in Overcooked die Essenswünsche der Gäste nicht immer vorhersehbar sind und die Bestellungen erst abreißen, wenn die Zeit abgelaufen ist, handelt es sich bei den Aufgaben in Tools Up! um endliche Arbeit. Auch hier ist es zwar wichtig, möglichst schnell mit der Plackerei fertig zu werden, aber die einzelnen Schritte werden nicht bewertet. Übrigens könnt ihr Tools Up! auch alleine spielen. Das macht aber freilich nicht ein Viertel so viel Laune wie die Arbeit gemeinsam mit einem bis drei anderen Konsolen-Handwerkern.

Da rutscht mal die Hand aus

Die Steuerung ist teilweise arg ungenau, aber das ist vermutlich Absicht, damit der Ablauf auch bei einem eingespielten Team nicht immer reibungslos funktioniert. Dabei haben es die Entwickler ein wenig übertrieben, sie machen es euch teilweise zu schwer, die Arbeiten punktgenau auszuführen. Dabei ist die Bedienung im Grund sehr simpel: Ihr benötigt nur zwei Knöpfe und natürlich den Stick zum Laufen. Bedeutet auch: Ihr könnt mit zwei geteilten Joy-Cons zu viert loswerkeln. Die ersten Schritte werden euch vermutlich trotzdem überfordern, denn bei Beginn von Tools Up! erwartet euch keine Story, vor allem aber auch kein Tutorial. Learning by doing ist die Devise, nach den ersten paar Levels hat man die Vorgehensweise aber verinnerlicht. Und solltet ihr bei einem Auftrag mal versagen: der zweite Versuch wird es richten.

Die Optik von Tools Up! ist cartoonhaft-niedlich, neben den vier Starter-Arbeitern schaltet ihr tierische Helfer als zusätzliche Figuren frei. Zwischen den Charakteren gibt es aber keine spielerischen Unterschiede. Die Musikuntermalung ist mit klassischen Klängen recht ungewöhnlich und weniger treibend als bei vergleichbaren Koop-Partygames, sie passt aber dennoch ganz gut zum Bildschirmgeschehen. Und bei der Konzentration und Hektik achtet man ohnehin nicht besonders auf die Melodien im Hintergrund. **Katharina Pache**

Zu viert hat man zwar mehr helfende Hände, man steht sich aber auch gerne mal im Weg herum!

MEINUNG
Katharina Pache

„Schönes Familienspiel mit ungewohnter Renovierungsthematik und Koop-Fokus“

Nein, an Overcooked reicht Tools Up! (momentan) nicht heran. Aber wer mehr Hunger hat auf kooperative Arbeit, der kommt bei diesem Multiplayer-Titel trotzdem auf seine Kosten. Der fehlende Online-Modus ist schmerzhaft, dann müsste das Spiel aber auch Gesten und kurze Textbotschaften unterstützen (wie etwa in Overcooked), sonst wäre eine Kommunikation ohne Sprachchat quasi unmöglich. Und Absprachen sind wichtig, um die Höchstpunktzahl von drei Sternen zu erhalten. Auf jeden Fall finde ich die Idee gelungen und das Spielprinzip ist eine gute Basis für unterhaltsame Mehrspielerstunden. Über Wochen und Monate wird Tools Up! euch jedoch nicht vor den Bildschirm bannen, dafür ist der Umfang einfach zu gering. Gut möglich, dass innerhalb des Jahres weitere Inhalte in Form von DLC nachgereicht werden. Außerdem wünsche ich mir, dass die Zimmer beschriftet sind oder man irgendwie anders erkennt, welcher der leeren Räume in der Bude denn nun das Wohnzimmer sein soll. Oder wie wäre es mit einem Endlosmodus, bei dem man von Gebäude zu Gebäude zieht? Und wie funktioniert das Mauern?

Infos

Termin:	03. Dezember 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	All in! Games
Entwickler:	The Knight of Unity
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spaßig-chaotisches Spielprinzip
- ✚ Freischaltbare Charaktere
- ✚ Auch alleine spielbar
- ✚ Regelmäßig neue Aufgabenstellungen
- ➖ Zu wenig Erklärungen
- ➖ Sehr kurz (in etwa vier Stunden durchgespielt)
- ➖ Zu fummelige Steuerung
- ➖ Kein Online-Modus

Wertung

7/10

„Unterhaltsame Couch-Koop-Unterhaltung mit leichten Schwächen“

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

OVERCOOKED 2

Geschicklichkeit Overcooked 2 hat seit seiner Veröffentlichung im August 2018 eine Menge DLCs und kostenlose Updates abbekommen. Lohnt es sich, wieder den Kochlöffel zu schwingen?

Die ursprüngliche Fassung von Overcooked 2 für die Switch war im Vergleich zu den anderen Konsolenausgaben nicht ganz so spaßig – zumindest im Online-Modus, denn der litt unter ärgerlichen Verzögerungen. Hier können wir nur teilweise eine Entwarnung geben: Lags begegnen euch auf der Switch trotz Patches gelegentlich immer noch. Aber inzwischen haben Updates auch einige komfortable Verbesserungen ins Spiel gebracht sowie jede Menge neue Inhalte, die ihr vielleicht noch gar nicht kennt, wenn ihr den Kochlöffel schon früh nach der Veröffentlichung beiseite gelegt habt. Mit dem Season Pass für etwa 18 Euro erhaltet ihr alle bislang erschienenen Zusatzinhalte (weitere DLCs sollen folgen), die kostenlosen Erweiterungen sind logischerweise gratis. Dank eines Patches gibt es nun endlich die Möglichkeit, Levels direkt nach dem Beenden erneut zu starten und eine Übersicht über die erhaltenen Sterne auf der Oberweltkarte. Außerdem könnt ihr nun den Modus New Game Plus starten oder im Survivalmodus euer Durchhaltevermögen auf die Probe stellen. Und jetzt gehen wir alle DLCs und deren Umfänge einzeln durch!

Too Many Cooks Pack

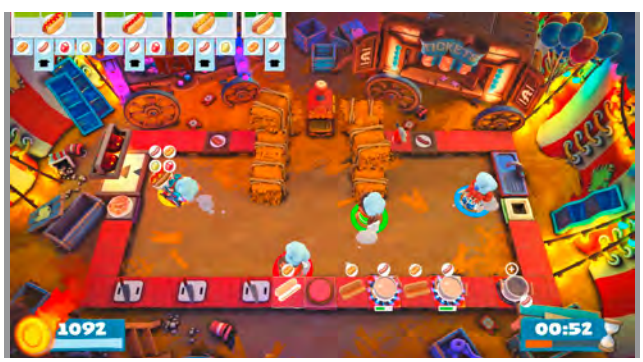
Für etwa drei Euro erhaltet ihr sechs neue Köche (zum Beispiel ein Einhorn und ein Schnabeltier). Abgesehen vom Aussehen unterscheiden sie sich jedoch nicht vom Rest der Kochbrigade. Könnt ihr euch sparen!

Surf 'n' Turf

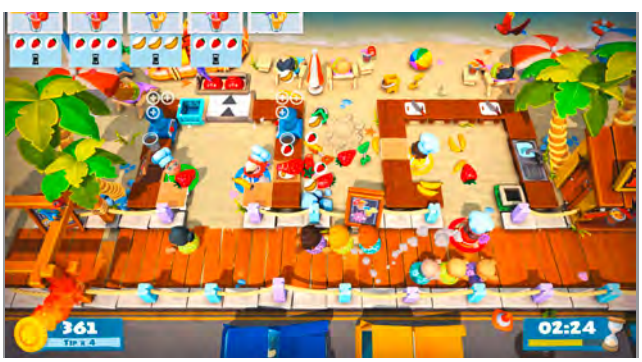
Jetzt wird es tropisch! Für fünf Euro Einzelpreis liefert diese Erweiterung ebenfalls neue Köche, aber viel wichtiger: zwölf neue Levels und frische Rezepte. Auch die Mechaniken werden erweitert, dreckiges Geschirr säubert ihr etwa mit der Wasserpistole, eure leckeren Smoothies bereitet ihr im Mixer und eure Spieße am Grill zu. Der Schwierigkeitsgrad zieht im Vergleich zum Hauptspiel deutlich an, vor allem der letzte Level macht es euch mit plötzlichen Tsunamiwellen schwer, die Höchstpunktzahl zu erreichen.

Campfire Cook Off

Auch dieser DLC kostet fünf Euro, aber statt auf ein Inselparadies



In Carnival of Chaos bereitet ihr Hot Dogs zu. Achtet darauf, sie den Wünschen der Gäste entsprechend mit Senf oder Ketchup – oder beidem! – zu garnieren.



Die Conga tanzenden Urlauber versperren euch den Weg zwischen den beiden Küchenhälften in diesem Level aus dem DLC Surf'n' Turf.

Im Wald gibt es keinen Herd, deshalb müsst ihr eure Marshmallows in Campfire Cook Off über dem Feuer rösten. Dazu müsst ihr erst mal Holz hacken!

Im kostenlosen Weihnachtsupdate Winter Wonderland bereitet ihr leckeren Ofenbraten zu. Ihr erhaltet zu den fünf neuen Küchen außerdem zwei neue Köche.

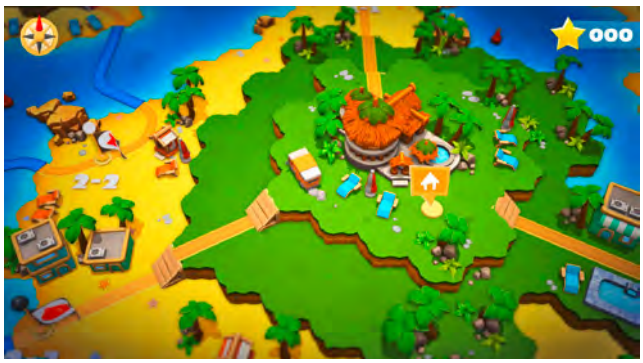
geht ihr in diesen zwölf neuen Levels mit ein paar neuen Köchen campen. Ihr bereitet unter anderem S'mores und britisches Frühstück zu. Da ihr aber im Wald seid, müsst ihr Zutaten teilweise erst aus Rucksäcken entnehmen, die ein anderer Spieler auf dem Buckel trägt, und Feuerholz hacken müsst ihr ebenfalls! Der Schwierigkeitsgrad ist noch ein Stück höher als bei Surf 'n' Turf, hier werden auch wahre Küchenspezialisten gefordert. Vor allem als Duo habt ihr es hier schwer.

Night of the Hangry Horde

Dieser DLC ist umfangreicher als die anderen beiden kostenpflichtigen Zusatzinhalte, kostet aber mit etwa neun Euro auch fast doppelt so viel. Hier erhaltet ihr nicht nur neue Köche und wieder zwölf neue Levels, sondern auch spezielle Horden-Herausforderungen, in denen die sogenannten Unbrote – ja, das sind Zombie-Brote – eure Küche stürmen. Indem ihr deren Hunger stillt und die Rezepte schnell zubereitet, wehrt ihr sie ab. Auch hier gibt's neue Mechaniken, zum Beispiel die Guillotine, mit der ihr Zutaten schneidet. Hier bekommt ihr auf jeden Fall den meisten Inhalt für euer Geld und der Horde-Modus sorgt für eine erfrischende Abwechslung in der herkömmlichen Spielmenü-Abfolge.

Carnival of Chaos

Der bis dato letzte kostenpflichtige DLC schlägt auch mit fünf Euro zu Buche und versetzt euch auf einen Jahrmarkt. In zwölf Levels bereitet ihr mit vier neuen Köchen frische Rezepte wie Burger-Menüs mit Softdrinks und Hot Dogs zu. Hier dienen Kanonen als Fortbewegungsmittel! Im Vergleich zum durchdachteren und größeren Night of the Hangry Horde wirkt Carnival of Chaos etwas austauschbarer und routinierter, aber schlecht ist der Content des DLCs deswegen nicht.



Die kostenpflichtigen DLCs liefern euch 12 neue Levels, Night of the Hangry Horde packt noch Horde-Welten oben drauf. Die kostenlosen DLCs haben je fünf Küchen.

Kevin's Christmas Cracker, Chinese New Year & Winter Wonderland

Diese drei Updates sind kostenlos, ihr erhaltet jeweils neue Köche und bereitet in frischen Levels unter anderem Nudelsuppe und Kakao zu. ■ Katharina Pache

In den Horde-Levels von Night of the Hangry Horde müsst ihr angreifende Zombie-Brote und -Möhren abwehren. Echt spaßig!

MEINUNG
Katharina Pache

„Overcooked 2 geht einfach immer, und die Entwickler liefern immer neue Inhalte – toll! "

Am wenigsten mag ich den DLC Carnival of Chaos. Aber vielleicht war ich nach dem gelungenen Night of the Hangry Horde einfach ein wenig enttäuscht vom geradlinigen Design der Jahrmarkterweiterung. Am meisten Spaß hatte ich übrigens mit den Wok-Gerichten im kostenlosen Neujahr-Update von 2018, Chinese New Year. Auch die sonstigen Verbesserungen des Komforts kamen mir sehr gelegen; was habe ich mich immer geärgert, erst einen Umweg über die Weltkarte nehmen zu müssen, wenn ich einen Level gleich noch mal versuchen wollte. Ich bin gespannt, mit welchen verrückten und kreativen Ideen die Entwickler die nächsten Küchenschlachten anheizen werden. Mein Ziel ist es, in jedem Level vier Sterne zu bekommen – ich bin ehrgeizig!

Infos

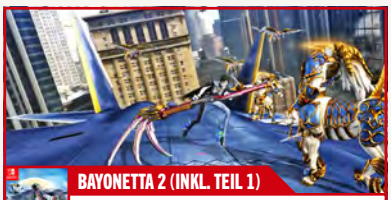
Termin:	07. August 2018
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Ghost Town Games
Entwickler:	Team17
Preis:	ca. 25 Euro

Fazit

„Dank Patches, kostenlosen Updates und DLCs noch besser und umfangreicher"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

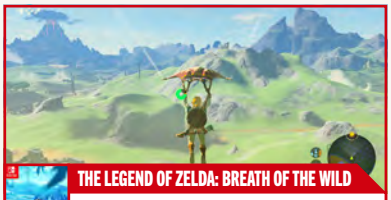
ACTION



BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** – Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games
- **Astral Chain** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Attack on Titan 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo
- **Dead Cells** – Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Dragon Ball Xenoverse 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Fire Emblem Warriors** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** – Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

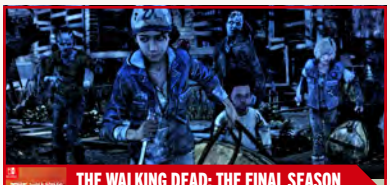
ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **The Legend of Zelda: Links's Awakening** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Cave Story+** – Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **Children of Morta** – Wertung: 8 | Hersteller: 11 bit Studios
- **L.A. Noire** – Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego DC Super-Villains** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** – Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

ADVENTURE



THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainm.
Ein Finale, das dieser Bezeichnung auch würdig ist. Ein toller Abschluss der Reihe!

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** – Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games
- **Flipping Death** – Wertung: 8 | Hersteller: Zoink
- **Minecraft** – Wertung: 8 | Hersteller: Mojang
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle u.d.V.d.M.** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

STRATEGIE

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Umfangreich, komplex, durchweg sympathisch – ein tolles Strategie-Erlebnis!

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** – Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Sid Meier's Civilization 6** – Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
- **Disgaea 1 Complete** – Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 5 Complete** – Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Crash Team Racing: Nitro-Fueled** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Gear Club Unlimited** – Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Team Sonic Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend, auch auf der Nintendo Switch

- **New Super Mario Bros. U Deluxe** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends: Definitive Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Odyssey** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Kirby Star Allies** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **New Super Lucky's Tale** – Wertung: 8 | Hersteller: PQube
- **Spyro Reignited Trilogy** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Trine 4: The Nightmare Prince** – Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an Super Mario Party nicht vorbei. Großer Spaß!

- **1-2-Switch** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Just Dance 2017** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Overcooked 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Team 17
- **Puyo Puyo Tetris** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Snipperclips Plus** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ashen

Passt zur Winterzeit: In Ashen sucht ihr eine warme Bleibe in einer Welt ohne Sonne.

Das Action-Rollenspiel Ashen wurde auf dem PC und der Xbox One bereits im Winter 2018 veröffentlicht, mit etwas Verspätung kommen nun auch Switch-Besitzer zu ihrem Vergnügen. In der düsteren Welt des Fantasy-Games seid ihr auf der Suche nach Licht: Die Sonne ward seid Ewigkeiten nicht mehr gesehen, nur eine alte Laterne spendet euch Beleuchtung. Die tote, traurige Welt wird nicht nur von euch, sondern auch von anderen Spielern besiedelt, denen ihr helfen und mit denen ihr beispielsweise euren Lagerplatz teilen könnt. Zusammen ist das Überleben leichter, allerdings ist die Kooperation kein Muss, auch wenn die Entwickler betonen, dass es in ihrem Werk darum geht, Beziehungen aufzubauen. Ansonsten entspricht das Spielprinzip den üblichen Genre-Standards, ihr kämpft (aus der Third-Person-Perspektive), und craftet Ausrüstung. Ashen steht ab sofort für etwa 35 Euro zum Download bereit.

Katharina Pache

SIMULATION

DORAEMON STORY OF SEASONS
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
Ach, ist das schön: Entspannende Farming-Simulation in Aquarelloptik und mit Doraemon.

Landwirtschaftssimulator Switch Edition
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Software

This War of Mine Complete Edition
Wertung: 7 | Hersteller: 11 Bit Studios

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Nintendo geht in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

ARMS
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

My Hero One's Justice
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo/Capcom

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen Tokyo 2020
Wertung: 7 | Hersteller: Sega

SHOOTER

SPLATOON 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist Diablo 3, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveler
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pokémon Schwert & Pokémon Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

FULL METAL FURIES
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Wertung: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Bayonetta** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Blazing Chrome** – Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew
- **Danmaku Unlimited 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Doragon
- **Gonner** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Guacamelee! 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Hotline Miami Collection** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **My Friend Pedro** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Outlast 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Rogue Legacy** – Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Superhot** – Wertung: 8 | Hersteller: Superhot Team
- **Super Hydorah** – Wertung: 8 | Hersteller: Aylight

RENNSPIEL

FAST RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Einen stählernen Willen auch? Dann holt euch Fast RMX!

- **Asphalt 9 Legends** – Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft
- **Riptide GP Renegade** – Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit
- **Beach Buggy Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit
- **Vroom in the Nightsky** – Wertung: 3 | Hersteller: Poisoft

ACTION-ADVENTURE

HOLLOW KNIGHT
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: Hollow Knight ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

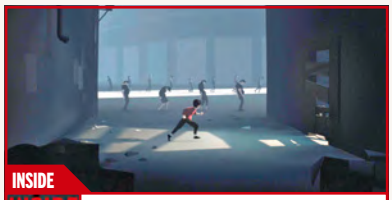
- **Hyper Light Drifter – Special Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** – Wertung: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Broforce** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Cadence of Hyrule** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Monster Boy und das Verfluchte Königreich** – Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment
- **Resident Evil 2 Revelations** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

STRATEGIE

INTO THE BREACH
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games
Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018!

- **World of Goo** – Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation
- **The Banner Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Ironcast** – Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone
- **Kingdom Two Crowns** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Slay the Spire** – Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle
- **Steamworld Heist: Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wargroove** – Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish
- **World Conqueror X** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Automachef** – Wertung: 7 | Hersteller: Team17 Digital

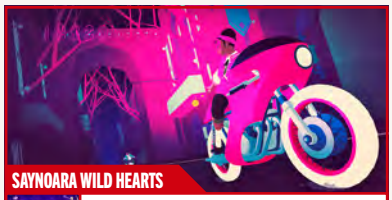
ADVENTURE



INSIDE
Wertung: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Brothers: A Tale of Two Sons** – Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games
- **The Lion's Song** – Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Yoku's Island Express** – Wertung: 9 | Hersteller: Team 17
- **Gris** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Untitled Goose Game** – Wertung: 8 | Hersteller: Panic
- **Valiant Hearts: The Great War** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

MUSIKSPIEL



SAYNOARA WILD HEARTS
Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games
Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

- **Floor Kids** – Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media
- **Deemo** – Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

- **Child of Light Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Pillars of Eternity: Complete Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Salt and Sanctuary** – Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **World of Final Fantasy Maxima** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dauntless

Kostenlos auf Monsterjagd gehen? Das ist ab sofort mit Dauntless möglich.

Mit Monster Hunter World hat Capcom letztes Jahr einen echten Hit gelandet, der Spieler (auch dank des großen Add-ons Iceborne) nach wie vor stundenlang vor die Bildschirme fesselt. Die Switch ging dabei zwar leer aus, nun springt aber Dauntless in die Bresche und möchte mutige Jäger auf der Switch mit wehrhafter Beute erfreuen. In Dauntless müsst ihr die mächtigen Behemoths erlegen, die die Welt durchstreifen. Dazu tut ihr euch am besten mit anderen Spielern zusammen, denn gemeinsam jagt es sich besser, das wussten schon unsere Vorfahren. Da jedes der riesigen Untiere andere Angriffe, Verhaltens- und Bewegungsmuster sowie Stärken und Schwächen hat, sind taktisches Vorgehen und die richtige Ausrüstung das A und O bei den Missionen. Die regelmäßigen Updates, die Dauntless-Spieler mit neuen Inhalten versorgen, sind ebenfalls kostenlos. Ob euch das Monsterspiel zusagt, könnt ihr also einfach ausprobieren.

Katharina Pache

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Wertung: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Human Resource Machine
Wertung: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Of Mice and Sand Revised
Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzle-Spiel, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee rausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked: Special Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

The Stretchers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Tools Up!
Wertung: 7 | Hersteller: All in! Games

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club Games

Nicht nur für Retro-Fans: Das Shovel-Knight-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Shantae and the Pirate's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

The End Is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Flinthook
Wertung: 8 | Hersteller: Tribute Games

Fox N Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertain.

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mighty Gunvolt Burst
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Octahedron
Wertung: 8 | Hersteller: Demimonde

Yooka-Laylee
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Arcade Archives Mario Bros.
Wertung: 7 | Hersteller: Hamster

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Metroid: Samus Returns** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Kid Icarus: Uprising** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Skylanders Giants** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Star Fox 64 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Luigi's Mansion** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Wertung: 9 | Hersteller: Rising Star Games
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Wertung: 8 | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Dead or Alive: Dimensions** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tekken 3D Prime Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario Party: Star Rush** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rabbids Rumble** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Monkey Ball 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Tetris Ultimate** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Ultimate NES Remix** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Warioware Gold** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario 3D Land** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen X und Y zu sehr guten Pokémon-Spielen!

- **Bravely Default** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Second End Layer** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Quest 8: Die Reise des verw. Königs** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Wertung: 9 | Hersteller: NIS America
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Fantasy Life** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bow. Jr.s Rei.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Bethesdas Rollenspiel ist einer der erfolgreichsten Titel des Publishers: So gut wie jeder kennt die eiskalte Welt Himmelsrand, die von Drachen bevölkert wird. Auch heute noch ein Vergnügen!

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Code Name S.T.E.A.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

RENN- & SPORTSPIEL

MARIO KART 7

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

F1 2011
Wertung: 8 | Hersteller: Codemasters

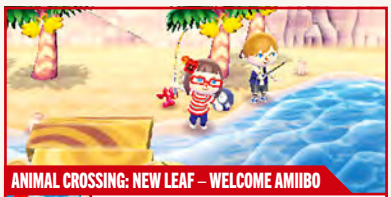
FIFA 12
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Happy Home Designer
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon: A New Beginning
Wertung: 8 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

Nintendogs + Cats
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Wertung: 8 | Hersteller: dtp Entertainment

Story of Seaons
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Das wahrscheinlich beste Alien-Spiel aller Zeiten gibt es nun für die Switch. Falls ihr euch noch nicht sicher seid, ob Isolation etwas für euch ist: Das Spiel ist ein Monster-Port!

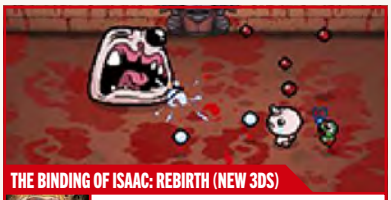
Als Alien: Isolation im Jahr 2014 auf der Xbox One erschienen ist, habe ich das Spiel in unserem (mittlerweile leider eingestellten) Xbox-Magazin XBG Games mitgetestet. Damals konnte ich das Horror-Abenteuer nicht so hoch in den Himmel loben, wie ich das gerne getan hätte – es gab einfach zu viele Probleme bei Details wie Interface oder Spielerführung, um bei unserem Microsoft-Heft seinerzeit Höchstwertungen abzugreifen. Mir war das aber total egal: Hätte man mich nach meinem Kandidaten für das Spiel des Jahres 2014 gefragt, ich hätte Alien: Isolation auch mit einer Wertung von 60 % vorgeschlagen. Generell sollte man sich von reinen Punkt-, Prozent- oder Notenwertungen als Konsolenbesitzer niemals leiten lassen, sondern aus der ganzen Rezension herauslesen, ob ein Spiel zu einem passt. Einige meiner schönsten Erlebnisse am Controller hatte ich mit Games irgendwo im 70-Prozent-Bereich.

Zwei Hände voll Alien

100 % gegeben haben dagegen die Kollegen bei Feral Interactive aus England. Habt ihr von dem Londoner Studio schon einmal etwas gehört? Nein? Kein Wunder, die Jungs und Mädels halten sich nämlich dezent im Hintergrund – während sie einige der besten Ports berühmter Videospiele für andere Hardwaresysteme auf die Beine stellen. Einen davon konntet ihr gerade eben erst im Testbereich dieser N-ZONE kennenlernen: Ohne jeden Zweifel ist Alien: Isolation einer der besten Ports, die ich jemals gesehen habe! Ich weiß gar nicht, wie oft ich mich auf anderen Konsolen und dem PC von dem Xenomorph schon durch die verfallende Raumstation habe jagen lassen, ich kann die Versionen also echt gut vergleichen. Klar, da fehlt hier und da mal ein dynamischer Schattenwurf und vielleicht der eine oder andere Grafikeffekt. Aber die Atmosphäre ist voll da! Vor allem Rauch- und Nebelanimationen sind für einen Switch-Port unglaublich gut geworden. Gerade solche Partikeleffekte sind von einem Wechsel zwischen Hardwareplattformen nicht ganz einfach zu stemmen. Außerdem muss ich endlich von dem Trugschluss loskommen, Handheld-Horrorspiele (und damit auch Titel für die Switch) könnten nicht gruselig sein. Da hatte ich mich schon bei Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers getäuscht. Holt euch Alien: Isolation. Das Spiel hat seine Probleme, ja. Aber es ist ein einzigartiges Erlebnis!

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **3D Fantasy Zone** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Fractured Soul** – Wertung: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Mutant Mudds** – Wertung: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Wertung: 8 | Hersteller: Konjak
- **Retro City Rampage: DX** – Wertung: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Sadame** – Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **Blaster Master Zero** – Wertung: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Wertung: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Art of Balance Touch** – Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
- **Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Bye-bye Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Wertung: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Ollioli** – Wertung: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Attack of the Friday Monsters** – Wertung: 8 | Hersteller: Level-5
- **Corpse Party** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Quiet, please!** – Wertung: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Terraria** – Wertung: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Zero Time Dilemma** – Wertung: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Aeternoblade** – Wertung: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **Elliot Quest** – Wertung: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **The Starship Damrey** – Wertung: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Wertung: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Wertung: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Wertung: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, der bekommt hier eine klasse Packung!

- **Cursed Castilla** – Wertung: 8 | Hersteller: Abylight
- **Mighty Gunvolt Burst** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Wertung: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

STRATEGIE

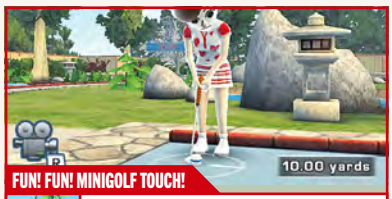
POCKET CARD JOCKEY

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Mercenaries Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Nintendo Pocket Football Club** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Steamworld Heist** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wizard Defenders** – Wertung: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Wertung: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Wertung: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Wertung: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Die Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS ist nicht zu verachten – das sind die Highlights.

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

Mega Man X (New 3DS)
Wertung: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

3D Sonic the Hedgehog 2
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Demon's Crest (New 3DS)
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Wertung: 9 | Hersteller:Nintendo

ACTION

SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

3D Gunstar Heroes
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Blaster Master
Wertung: 9 | Hersteller: Sunsoft

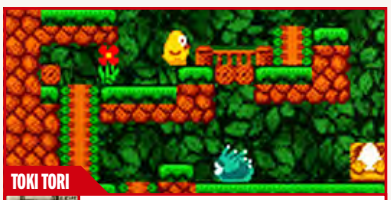
Contra 3: The Alien Wars
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos
Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Shinobi
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

GESCHICKLICHKEIT



TOKI TORI

Wertung: 9 | Hersteller: Two Tribes

In diesem GBC-Klassiker knobelt ihr euch mit dem gelben Küken Toki Tori durch Rät-

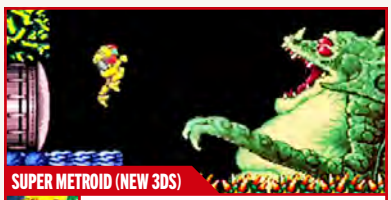
Donkey Kong
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lock'n Chase
Wertung: 8 | Hersteller: Data East

Mario's Super Picross (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

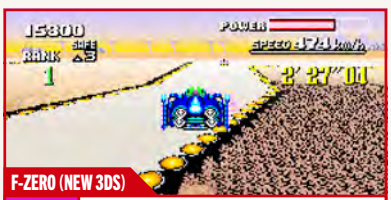
The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Castlevania 3: Dracula's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Metroid 2: Return of Samus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORT- & RENNSPIEL



F-ZERO (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass F-Zero nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

3D Out Run
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Super Mario Kart (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite Pokémon-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

Breath of Fire 2 (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Pokémon Kristall
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Jawoll, selbst unser obskures Game-Boy-Spiel Faceball 2000 habt ihr korrekt erkennt! MIDI Maze hätten wir auch gelten lassen, aber Andreas Thuns hat uns den Namen genannt.

Na, dann bleiben wir doch gleich beim Game Boy! Wir suchen nach einem Titel aus den frühen 90ern. Man könnte sagen, es handelt sich um ein exzellentes Mittelding aus Abenteuer und Geschicklichkeitsspiel. Das Design ist simpel und der Soundtrack wiederholt sich quasi endlos, Spaß macht es aber trotzdem. Eure Aufgabe: Reist durch die Zeit, weicht allerlei merkwürdigen Gestalten der Weltgeschichte aus und seht zu, dass ihr nicht auf der Leitung steht!

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

THE OTHER CASTLE

Larian expandiert weiter: Nicht nur auf die Switch hat es das Mega-Rollenspiel Divinity: Original Sin 2 geschafft, nächsten Herbst folgt nun noch das Brettspiel zur Serie.

Wir bringen frohe Kunde von Kickstarter! Die Crowdfunding-Webseite ist ja seit längerer Zeit eine Schmiede für großartige Brettspiele. Nun gesellt sich der nächste Prachtkandidat ins Regal! Die Tabletop-Version von Divinity: Original Sin (2) wurde von Larian zusammen mit dem kanadischen Brettspiele-Hersteller Lynnvander am 20. November 2019 auf Kickstarter eingestellt. Man bat um 160.000 Dollar. Nach knapp vier Stunden hatten die Kollegen die Kohle beisammen und mussten sich Stretch Goals für das Erreichen weiterer Ziele überlegen: Über 1,8 Millionen Dollar kamen zusammen, im Oktober 2020 soll das Brettspiel fertig sein.

TEIL 2

KOMPLETTLÖSUNG ZU POKÉMON SCHWERT & SCHILD

Im ersten Teil unserer Komplettlösung begann unser Abenteuer in dem beschaulichen Dorf Furlongham. Gemeinsam mit unseren Partnern haben wir die Naturzone erkundet, den südlichen Teil der Galar-Region bereist und dabei insgesamt vier Orden erkämpft. In dieser Ausgabe zeigen wir euch den Weg bis ans Ende des Spiels und sogar ein wenig darüber hinaus!

Marco Kilian & Katharina Pache

Ein einschneidendes Ereignis

Vor dem Stadion treffen wir auf Sania, die von ihrem Voldi begleitet wird. Sie erzählt uns, dass die antike Stätte von Passbeck irgendwas mit der Geschichte der Galar-Region zu tun hat, und will diese mit uns genauer unter die Lupe nehmen. Bevor wir losgehen können, ertönt von genau dieser Wandmalerei ein extrem lautes Geräusch. Wir gehen also los, um nach dem Rechten zu sehen. Auf dem Plateau angekommen, treffen wir auf Betys, der sich das Patinaraja von Liga-Präsident Rose ausgeliehen hat. Mit diesem will er die antike Stätte einreißen und nach weiteren Wunschsternen suchen. Wir fordern ihn heraus und besiegen seine vier Pokémon Mitodos (Level 32), Hypnomorba (Level 32), Brimano (Level 35) und Ponita (Level 33). Direkt nach unserem Duell erscheinen Rose und seine Assistentin Olivia. Die beiden rügen Betys für seine Aktionen und disqualifizieren ihn umgehend von der Arena-Challenge. Zwei Mitarbeiter bringen ihn nach Claw City, während Rose noch einige Worte an uns richtet. Nachdem er und Olivia sich verabschiedet haben, können wir mit der Untersuchung der antiken Steintafel beginnen. Plötzlich bricht diese in sich zusammen und entblößt zwei altertümliche Statuen von Pokémon. Sania zieht neue Schlüsse aus der Entdeckung, zum Beispiel dass es sich bei dem Schwert und dem Schild der Helden eigentlich um Pokémon handelt, was mit der Zeit in Vergessenheit geraten ist. Vollständig aufklären kann sie das Mysterium allerdings noch nicht. Sie wünscht uns für unseren fünften Arenakampf in Fairballey viel Glück und greift uns mit zwei Belebern unter die Arme. Für uns ist die Arbeit hier getan und wir brechen in Richtung des Wirrschein-Waldes auf, den wir östlich des Stadions betreten.

Zauberhafter Fantasie-Wald

Der Wirrschein-Wald ist die Heimat vieler unterschiedlicher Feen-Pokémon. Unter anderem begegnen wir hier Bähmon, Pelzebub, Lamellux und Fatalitee. Riesige Pilze sind überall abseits der Wege verstreut, die uns bei Berührung auch für kurze Zeit als Lichtquelle dienen. Wir folgen zunächst dem einzigen Weg nördlich. An der ersten Abzweigung entscheiden wir uns für links, was uns tiefer in den Wald bringt. Küchenchef Altan ist in einer kleinen Einbuchtung auf der Suche nach Pilzen und schickt Hokumil (Level 33), Lamellux (Level 34) und Fatalitee (Level 33) in den Kampf. Nach unserem Sieg durchforsten wir ein lang gestrecktes Feld mit hohem Gras nach wilden Pokémon, bis wir schließlich nach einigen Kurven ein Säckchen Blendpuder finden. Wir haben quasi eine 180-Grad-Drehung gemacht und springen einen kleinen Vorsprung neben dem zuvor besiegten Küchenchef runter. Wir verlassen den Teilbereich auf der linken Seite und dringen weiter nördlich in die zauberhafte Umgebung vor. An einer Baumwurzel entdecken wir das Item Großwurzel. Wir durchqueren das Blickfeld des Mutproben-Pärchens Marco und Veronika, die Vulnona und Kirlia jeweils auf Level 34 in ihrem Team haben. Direkt neben ihnen führt ein weiterer, dieses Mal unbeleuchteter Weg nach links. An dessen Ende wartet die TM24 Schnarcher auf uns. Wir laufen einige Meter zurück und dann weiter nach oben, bis wir zwei Hypertränke aufsammeln. Unterhalb davon wartet Madam Eleanor mit zwei Servol auf uns, die beide auf Level 33 sind. Unserem Erkundungsgespür entgeht auch nicht die TM56 Kehrtwende, die wir innerhalb einer anderen lang gestreckten Kurve entdecken. Anschließend springen wir ein paar kleinere Vorsprünge nach unten und verlassen den Zauberwald.

Fairballey

Die verträumte Märchenstadt liegt mitten im Wirrschein-Wald und umfasst ein Pokémon-Center, einige Wohnhäuser und ein Stadion der Arena-Challenge. Bevor wir uns den Herausforderungen von Arenaleiterin Papella stellen, lassen wir unser Team heilen und erkunden die beschauliche Umgebung. Links neben dem ersten Haus treffen wir auf einen Künstler, der ganz begeistert von Feuer-Pokémon ist und selbst eins sein möchte. Tragen wir Klamotten, bei dem man das Feuer förmlich spüren kann, schenkt er uns die TM78 Akrobatik. Im Anschluss betreten wird das Gebäude und finden tatsächlich Frank, bei dem wir den in Claw City erhaltenen Brief abgeben. Als Dank überreicht er uns einen Wahlschal. Im zweiten Wohnhaus sprechen wir eine ältere Dame an, die vor dem Ofen steht. Von dieser erhalten wir jene „Technische Maschine“, dir wir nicht von den Arenaleitern in Passbeck bekommen haben. In Pokémon Schild ist das die TM42 Vergeltung und in Pokémon Schwert die TM77 Bürde. Im selben Raum demonstriert uns Pokémon-Züchterin Nadine anhand eines Kampfes die Funktion des Items Evolith. Sie besitzt lediglich ein Keradar (Level 30), welches durch das getragene Item allerdings stärker ist. Für unseren Sieg schenkt sie uns den mysteriösen Klumpen, der die Verteidigung und die Spezial-Verteidigung von Pokémon erhöht. Wir verlassen das Haus, schlendern den Weg entlang und stoßen in einer kleinen Ausbuchtung auf die TM21 Erholung. Nun haben wir uns aber genug umgeschaut und machen keine weiteren Umwege mehr Richtung Stadion.

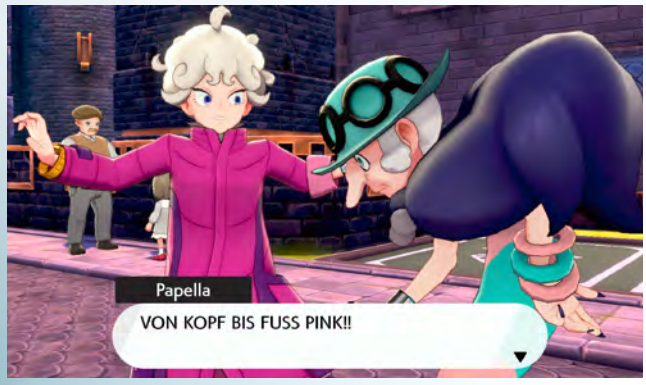
Casting und der fünfte Orden

In der Lobby des Stadions kommt uns Mary entgegen. Sie erkennt an, dass wir ihr langsam richtig gefährlich werden. Auch ihr Morpeko scheint uns zu mögen. Nach einigen selbstsicheren Worten bekommen wir ihre Liga-Karte. Unser guter Freund Ballduin hat dieses Mal einen Sympaball für uns im Gepäck, der sich gut zum Fangen von Pokémon des anderen Geschlechts eignet. Die Arena-Mission von Fairballey ist gleichzeitig eine Art Vorstellungsgespräch, weil Papella bald den Job an den Nagel hängt und auf der Suche nach einem Nachfolger ist. Wir müssen also während der Kämpfe gegen Arenatrainer einige Fragen beantworten. Liegen wir richtig, steigen die Statuswerte unseres Pokémons. Liegen wir falsch, sinken diese. Zuerst müssen wir gegen Parfi (Level 34) und Sabbaione (Level 34) von Arenatrainer Susanne ran. Papella fragt, was die Schwachstelle von Feen-Pokémon ist. Die beiden Antworten Gift und Stahl sind aber beide korrekt. Wir sollten uns unbedingt den Namen der ersten Arenatrainerin merken, denn im nächsten Duell gegen Arenatrainer Juliana mit Flauschling (Level 34) und Parfinesse (Level 34) wird genau nach diesem gesucht. Dritte und damit letzte Gegnerin ist Arenatrainer Ursel, die Pelzebub (Level 35) und Guardevoir (Level 35) besitzt. Die gemeine Frage, was Papella am liebsten zum Frühstück isst, kann man beim ersten Spieldurchlauf nur raten. Die richtige Antwort ist in diesem Fall aber Omelett.

Der Weg zu Papella ist nun frei, aber vorher heilen wir noch unser Team, das durch die drei aufeinanderfolgenden Kämpfe geschwächt wurde. Papella ist nicht mehr die Schnellste zu Fuß und wartet aus diesem Grund schon mittig auf der Austragungsfläche. Galar-Smogmog (Level 36), Flunkifer (Level 36), Togekiss (Level 37) und Pokusan (Level 38) sind allesamt von Typ Fee und damit anfällig gegenüber Gift- und Stahlattacken. Die Ausnahme bildet Flunkifer, welches man eher mit Feuerangriffen bezwingen sollte. Auch in diesem Wettkampf stellt sie einige Fragen. Ihr Spitzname lautet nicht Hexe, sondern Zauberin. Entgegen aller bisherigen Begegnungen ist ihre Lieblingsfarbe Lila und nicht Pink. Abschließend will sie noch wissen, wie alt sie eigentlich ist. Die Antwort „16“ stimmt zwar faktisch nicht unbedingt, gefällt ihr aber so gut, dass die Statuswerte unserer Pokémon trotzdem steigen. Ihr Pokusan transformiert während des Kampfes aufgrund der Gigadynamaxi-

mierung in eine riesige Torte, die die Attacke Giga-Lichtblick einsetzen kann. Wir besiegen Papella und erhalten damit rechtmäßig unseren fünften Orden, eine Nachbildung der Feen-Uniform sowie die TM87 Diebeskuss. Der perfekte Nachfolger für ihre Arena sind wir in ihren Augen allerdings nicht. Beim Verlassen des Stadions werden wir noch mal von ihr aufgehalten und gefragt, ob wir sie nach Claw City begleiten möchten. Wir stimmen zu, weil wir von dort zu unserem nächsten Ziel, Circhester, aufbrechen.

Richtung Route 7



In der altertümlichen Stadt angekommen, geht Papella ihren Besorgungen nach und wir orientieren uns östlich Richtung Route 7. Vor dem Claw-Stadion treffen wir auf Betys, der immer noch fassungslos über seine Disqualifikation ist. Eigentlich möchte er Präsident Rose fragen, ob er wieder bei der Arena-Challenge mitwirken darf. Allerdings taucht auf einmal Papella auf, die sowohl von seinem pinken Kleidungsstil als auch von seinem Charakter begeistert ist und ihn direkt mit nach Fairballey zum Vorstellungsgespräch nimmt. Auf dem Weg zur nächsten Route kommen wir auch an der Bahnstation von Claw City vorbei. Sania ist mittlerweile mit ihren Untersuchungen an der antiken Stätte fertig und bringt uns auf den neuesten Stand der Dinge, bis erneut ein lautes Geräusch unser Gespräch unterbricht. Der Knall kommt laut der Enkelin der Professorin aus dem Energiewerk unterhalb der Arena, da ihr Energiequellen-Detektor ausschlägt. Für die Menschen in der Region könnte das gefährlich werden, denn Pokémon können an solchen Energiequellen dynamaximieren. Gemeinsam mit Delion, der jetzt auch dazu gestoßen ist, geht sie der Ursache auf den Grund. Wir sollen uns dagegen den nächsten Orden in Circhester schnappen. Hop hat uns bezüglich der Anzahl unserer Arena-Siege ebenfalls wieder eingeholt und kündigt vor dem Bahnhofsgebäude an, auf Route 7 gegen uns antreten zu wollen.

Wir nehmen den östlichen Ausgang von Claw CIty und holen Hop am Ende der dortigen Brücke ein. Er fordert uns prompt zum Kampf heraus und schickt wieder einige neue Pokémon ins Rennen. Bei diesem Aufeinandertreffen besitzt er ein Trombork (Level 34), Bellektro (Level 35), Relaxo (Level 35), die dritte Entwicklungsstufe des Starters (Level 37) und Furnifraß (Level 34). Nach dem Duell findet er ein paar Worte der Bewunderung gegenüber Delion, bedankt sich bei uns und heilt noch vollständig unser erschöpftes Team. Er verabschiedet sich und wir beginnen damit, die Route ein wenig zu erforschen. Zu Beginn kreuzen wir das Sichtfeld von Model Felicity, die Bandelby (Level 35) und Honweisel (Level 36) gegen uns einsetzt. Neben ihr an einem kleineren Stein heben wir anschließend das Item Äther auf. Die Abzweigung Richtung Spikeford im Osten wird uns durch ein paar singende Anhänger von Team Yell versperrt, weshalb wir dem Weg nördlich folgen. Wir treffen auf Taxipilot Nick und müssen gegen Kranoviz (Level 35) und Geronimatz (Level 36) bestehen. Neben einem Beerenbaum auf der linken Seite gibt es auf der Route auch noch zwei Flächen hohes Gras, in dem sich einige angriffslustige Pokémon herumtreiben. Galar-Mauzi und Kleoparda sind da nur zwei Beispiele. Wir fangen einige der heimischen Geschöpfe und durchqueren anschließend einen kleinen Tunnel, der zur nächsten Route führt.

Schutt und Schnee auf Route 8

Das neue Gebiet erinnert an eine Ruine, die wieder restauriert werden soll. Eingestürzte Wände, überall verstreute Baumaterialien sowie überwucherndes Gras zieren das Bild. Zunächst laufen wir links die einzige Treppe runter, weichen wilden Pokémon wie Golbit, Lunastein oder Sedimantur aus und klettern rechts eine Leiter senkrecht nach unten. Auf der niedrigeren Ebene fordert uns Ärztin Romina mit Roselia (Level 36) und Brimano (Level 36) heraus. Nach unserem Sieg steigen wir eine weitere Leiter hoch und orientieren uns südlich um eine Kurve rum. Am Ende des schmalen Pfades finden wir einen Leuchtstein. Hier geht es allerdings nicht weiter und wir müssen umkehren. Der richtige Weg führt uns einige Stufen hinunter und danach wieder einige Sprossen nach oben. Wir erkunden ein kleines und höher gelegenes Plateau links, auf welchem wir die TM96 Schmalhorn in den Beutel packen. Damit haben wir hier schon alles gefunden und können weiter nach rechts, wo es wieder einige Leitern zu überwinden gilt. Zwischen einigen Grasbüscheln warten drei Hypertränke darauf, von uns mitgenommen zu werden. Wir erklimmen zwei weitere Leitern und finden uns nun auf der östlichen Seite des verfallenen Gebietes wieder. Hier wird das Gelände noch ein bisschen unwegsamer, denn einige Vorsprünge und aufgeschüttete Erdhaufen versperren teilweise den Weg. An einem kleinen Abgrund liegen drei Luxusbälle und das wachsame Auge wird darüber hinaus mit einem versteckten Elixier belohnt. Wir kommen an einer Höhle des Pokémon Legios vorbei und sammeln umringt von Felswänden einen Top-Beleber auf. Links auf der Treppe besiegen wir Grolldra (Level 36) und Skallyk (Level 37) von Backpackerin Millie. Hier ist allerdings Endstation und wir werden immerhin mit einem Riesennugget an einem kleinen Stein entlohnt. Wieder kehren wir um, folgen dem einzigen Weg und laufen in das Sichtfeld von Musiker Julien. Dieser besitzt lediglich ein Togedemaru auf Level 37. Auf unseren letzten Schritten aus der Ruine nehmen wir noch einen King-Stein mit, der etwas versteckt hinter einigen Wänden liegt und von einem herumlaufenden Legios bewacht wird.

Wir steigen die Sprossen der letzten Leiter hoch und sind wieder auf einer „normalen“ Route. Geradeaus liegt unser Ziel Circhester, rechts eine recht große Ausbuchtung mit einigen Trainern sowie einem Poké-

mon-Camp und links ein schmaler Pfad. Wir entscheiden uns zuerst für links, räumen ein Castellith aus dem Weg und dürfen uns schlussendlich über die TM43 Durchbruch freuen. In der angesprochenen Ausbuchtung rechts messen wir uns mit den beiden Geschäftspartnern Christina und Morten, die Stalobor (Level 36), Hippoterus (Level 36), Lucario (Level 37) und Mauzinger (Level 37) für das Aufeinandertreffen verwenden. Auch hier müssen wir die Augen wieder weit offen halten, denn neben dem Pokémon-Camp liegt ein versteckter Weg um den großen Felsen herum. Dort liegt das Item Feldbeschichtung. Bevor wir die Route nun endgültig verlassen, machen wir nur noch einen kurzen Abstecher in das aufgeschlagene Camp von Lisa und heilen unsere Pokémon mit einem frisch zubereiteten Curry. Vor uns liegt jetzt der Dampfschwaden-Pfad der Route 8. Eine kleine Steinbrücke führt über einen Fluss und auf der anderen Uferseite tummeln sich zahlreiche Eis- und vereinzelte Kampf-Pokémon im hohen Gras. Polizist Matthias stellt sich uns als Trainingspartner zur Verfügung und testet unser Können mit Arkani (Level 37) und Bellektro (Level 37). Er wünscht uns nach dem Duell weiterhin viel Erfolg für die Arena-Herausforderung und wir gehen die letzten Meter nach Circhester.

Eisstadt Circhester

Wie so oft beginnt unser erster Aufenthalt in der „Stadt des Schnees“ mit einem Besuch im ortsansässigen Pokémon-Center. Nachdem unser Team wieder aufgepäppelt wurde, erkunden wir zunächst rechts den Marktplatz der Ortschaft. An einem Essensstand können wir hier ein Gelatroppo gegen ein Karadonis eintauschen. Umringt wird der Marktplatz halbseitig von den beiden Häusern des Hotel Ionia. Wir beginnen unsere Erkundungstour im Obergeschoss des rechten Gebäudes. Vom Aufzug aus gehen wir um eine kleine Ecke nach rechts und betreten das erste Zimmer. Ein Arbeiter steht am Fenster und überlässt uns die TM16 Kreideschrei. Einen Raum weiter erhalten wir von einem Musiker noch die TM47 Trugträne. Auch links vom Fahrstuhl befinden sich zwei Hotelzimmer. Im ersten werden wir Zeuge dessen, wie ein selbst ernannter Meisterdetektiv das Geheimnis um ein paar verschwundene Beeren lüftet. Dazu hat er drei Verdächtige ausfindig gemacht, die zur Tatzeit in der näheren Umgebung waren. Wir mischen uns in das Geschehen ein und werden promt zur Assistentin von Meisterdetektiv Hems ernannt. Unsere Aufgabe ist es, die Verdächtigen zu befragen. Nachdem wir alle drei Aussagen aufgenommen haben, kommt ein Raffel hinter dem Bett hervor. Dem Pokémon klebt frischer Beerensaft ums Maul und deshalb ist es offensichtlich der wahre Übeltäter. Der Meisterdetektiv beschuldigt dennoch die falsche Person und wir müssen den gesamten Fall aufklären. Als Dank erhalten wir eine Großlinse. Damit haben wir das Gebäude abgehakt und können den zweiten Teil des Hotels durchforsten.

Im ersten Raum auf der linken Seite reden wir mit einem Polizisten. Wir erfahren noch nicht seinen Namen, bekommen von ihm aber den Hinweis, dass wir zurückkehren sollen, sobald wir Champion der Galar-Region sind. Gleich nebenan haben sich anscheinend einige Mitarbeiter von Game Freak persönlich einquartiert. Wir sprechen mit dem Projektleiter der beiden Spiele und bekommen von ihm Superfangpin, mit dem die Wahrscheinlichkeit eines Superfangs ein wenig erhöht wird. Anschließend verlassen wir das Hotel und suchen den Rest von Circhester ab. Im ersten Gebäude links hinter dem Pokémon-Center greifen wir die TM48 Felsgrab ab. Außerdem sind noch das Steakhaus Leckerpaul, ein Friseursalon, eine Boutique und die Heroentherme in der beschaulichen Stadt einen Besuch wert. Neben einer Säule auf der rechten Seite der Therme liegt die TM51 Eisspeer. Ein Mann bietet uns außerdem an, einem unserer Pokémon die stärkste Drachen-Attacke Draco Meteor beizubringen. Wir müssen leider ablehnen, da wir kein Pokémon vom Typ Drachen besitzen. Unser nächster Halt ist jetzt die Eis-Arena von Circhester.

Die Circhester Arena in Pokémon Schild

Wir betreten das Stadion und treffen auf Hop, der allem Anschein nach gerade eine heftige Niederlage gegen die Eis-Pokémon von Mel einstecken musste. Er bleibt aber weiterhin motiviert und will noch mehr Veränderungen an seinem Team vornehmen. Wir reden unterdessen mit Ballduin, um einen Mondball zu erhalten. Noch schnell die Unifom überwerfen und schon kann die Arena-Challenge beginnen. Wir erhalten einen Fallgruben-Detektor am Eingang, mit dem wir uns durch einige Bereiche mit vielen tiefen Löchern navigieren müssen. Je näher wir einem Abgrund kommen, desto stärker wird eine Vibration. Im ersten Parkour gehen wir zuerst ein wenig gerade aus, nehmen den Weg rechts um einen Stein herum und erreichen die Plattform in der Mitte. Auf dieser fordert uns Arenatrainer Tony mit Snomnom (Level 38) zum Kampf heraus. Danach müssen wir uns links halten. Schaffen wir einen Abschnitt, werden am Ende alle Löcher aufgedeckt. Auch im zweiten Teil wandern wir vorsichtig geradeaus und orientieren uns links zum ersten Checkpoint. Dort besiegen wir Arenatrainer Leonie und ihr Austos (Level 38). Von hier aus führt ein kurzer Weg zur nächsten Plattform, auf der wir das Siberio (Level 39) von Arenatrainer Michael schlagen. Jetzt nur noch dem Pfad um die Kurve rum folgen und wir haben den zweiten Abschnitt ebenfalls überwunden.

Die dritte und letzte Herausforderung wird zusätzlich durch dichten Nebel erschwert. Nach einigen Schritten mittig, tasten wir uns vorsichtig rechts an der Wand entlang. Auf halber Strecke wechseln wir die Seite und finden uns auf einigen aneinander liegenden Plattformen wieder. Arenatrainer Andrew versucht, uns mit seinem Arktilas auf Level 39 aufzuhalten. Wir gewinnen das Duell und marschieren weiter nach oben, bis wir auf einer größeren offenen Fläche stehen. Hier gibt es zahlreiche Löcher, die wir in Schlangenlinien umgehen müssen. Danach haben wir alle Hindernisse überwunden und stellen uns im Kampf mit Arenaleiterin Mel. In ihrem Team befinden sich vier Pokémon: Mottineva (Level 40), Galar-Flampivian (Level 40), Kubuin (Level 41) und Lapras (Level 42). Ihre Taschenmonster sind, mit Ausnahme von Lapras, allesamt anfällig gegenüber Feuerangriffen. Kubuin verfügt allerdings über die Fähigkeit Tiefkühlkopf, mit der es eine physische Attacke einstecken kann, ohne Schaden zu nehmen. Lapras wird im Verlauf des Kampfes von Mel gigadynamaximiert und sollte daher mit starken Dynamax-Manövern oder Elektro-Angriffen angegangen werden. Nach unserem Sieg erhalten wir

neben dem Preisgeld und dem Eis-Orden auch die TM27 Eissturm sowie eine Nachbildung der Uniform.

Die Circhester Arena in Pokémon Schwert

Das Prinzip der Arena-Herausforderung bleibt im Vergleich zu Pokémon Schild gleich. Statt durch eisige Gebiete müssen wir uns dieses Mal einen Weg zwischen zahlreichen kargen Felsen bahnen. Die Platzierung der Löcher ist dabei dieselbe wie im Eis-Stadion, weshalb wir diese nicht ein weiteres Mal anführen. Auch hier stehen uns wieder vier Arenatrainer im Kampf gegenüber: Ina mit Sedimantur (Level 38), Carolin mit Castellith (Level 38), Christopher mit Wagong (Level 39) und Marla mit Mogelbaum (Level 39). Im dritten Abschnitt beschränkt in Pokémon Schwert ein Sandsturm unsere Sicht. Nach vier erfolgreichen Duellen haben wir das Ende des Weges erreicht und betreten somit den Hauptteil des Stadions. Wir fordern Arenaleiter Mac heraus, der voll und ganz auf Pokémon vom Typ Stein setzt. Als Erstes schickt er Thanathora (Level 40) ins Rennen. Dieses ist extrem anfällig gegenüber Pflanzenangriffen. Als Zweites entlässt er ein Pottrott (Level 40) aus seinem Pokéball. Sein zweitstärkstes Geschöpf ist das neue Pokémon Humanolith (Level 41), welches augenscheinlich an Stonehenge angelehnt ist. Die letzte Hürde zum sechsten Orden bildet Macs Montecarbo (Level 42), welches er gigadynamaximieren kann. Montecarbo besitzt eine enorme Schwäche gegenüber Wasser und kann durch eine mächtige Dyna-Attacke mit einem Schlag ausgeschaltet werden. Nach dem Duell zeigt sich Mac baff, überreicht uns aber natürlich trotzdem den Gesteins-Orden. Anschließend verlassen wir die Kampffläche im Stadion und erhalten am Empfang die Gesteins-Uniform sowie die TM48 Felsgrab.

Kampf vor der Heroentherme

Wir verlassen das Stadion und werden umgehend von Sania für unseren phänomenalen Kampf gelobt. Sie lädt uns ins Steakhaus Leckerpaul ein, um dort gebührend den Sieg zu feiern. Die Enkelin der Professorin scheint noch immer nicht viel weiter mit ihren Nachforschungen gekommen zu sein. Im Restaurant hängt allerdings ein fünfter Wandteppich, der das Ende der Geschichte von Galar abbildet. Gemeinsam mit Hop setzen wir nach und nach die Teile der Sage zusammen und erzählen ihr beim Essen von unserer Begegnung mit dem mysteriösen Pokémon zu Beginn unserer Reise im Schlummerwald. Gut gesättigt brechen wir einige Zeit später auf zur Heroentherme, die Sania mal genauer unter die Lupe nehmen möchte. Hop ist von all den Geschichten so aufgestachelt, dass er sich mit uns in einem epischen Kampf vor der Therme messen möchte. Wir nehmen die Herausforderung an und Sania frischt noch die Lebensenergie unserer Pokémon auf. Hop setzt Zwollock (Level 40), Krarmor (Level 40), Britzigel (Level 39), Relaxo (Level 39) und seinen Partner (Level 41) ein. Nach dem Aufeinandertreffen trennen sich unsere Wege erneut. Sania bricht für einige Nachforschungen zum Schlummerwald auf und Hop versucht sich ein weiteres Mal an der Arena in Circhester. Wir hingegen verlassen die verschneite Stadt südöstlich über Route 9.

Mit dem Wasserrad durch Route 9

Von Circhester führt eine etwas größere Steinbrücke über einen Fluss hinweg, die uns zur schneebedeckten Route 9 führt. Links unterhalb der Brücke hat uns Anglerin Sybille am Haken. Ihr Barrakiefa (Level 39) und Lanturn (Level 39) sind für uns selbstverständlich leichte Beute. Abseits des Weges finden wir einen Top-Trank umringt von hohem Gras. In diesem tummeln sich vor allem Wasser-Pokémon wie Apoquallyp und Pelipper. Tänzerin Virginia versucht uns mit ihren Tanzmanövern sowie mit Flampion (Level 39) und Blubella (Level 39) richtig einzuheizen. Wir besiegen ihr Team und folgen der Route bis zu einer Bucht. Dort treffen wir auf den älteren Herren, den wir bereits von Route 5 kurz vor Keelton kennen und der uns das Fahrrad geschenkt hat. Erneut muss dieser sich mit zwei Rüpeln von Team Yell rumschlagen, die verhindern wollen, dass jemand über das Wasser bis nach Spikeford gelangt. Wir übernehmen das Ruder und machen kurzen Prozess mit Geradaks (Level 39) und Pandagro (Level 40) der einen Anhängerin. Sie flüchten mit einem Kamalm über das Wasser und der ältere Herr stattet unser Rotom-Rad mit dem Aquamodus aus. Mit diesem können wir nun auch über Wasser fahren.

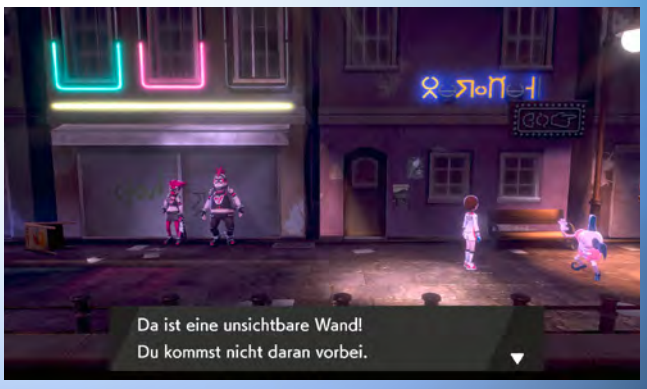
Wir kehren noch einmal um und erkunden den Fluss unterhalb der ersten Steinbrücke etwas genauer. Einige Meter links treffen wir wieder auf festen Boden. Am Ende eines kleinen Anstiegs bewacht ein wildes und

extrem starkes Firnontor die TM64 Lawine. Wir folgen anschließend dem eigentlichen Weg und paddeln fröhlich im südlicher gelegenen Wasser umher. Das Gebiet ist relativ weitläufig und lediglich einige Eisschollen sowie Felsen dienen als natürliche Begrenzung. Rechts begegnen wir an einer Engstelle einem kämpfenden Oktopus namens Kaocto. Die Engstelle macht eine Kurve und das Gebiet öffnet sich wieder ein wenig. Unser stets wachsames Auge wird hier mit einer Riesenperle und einem Eisstein belohnt. Wir lassen uns von Anglerin Sabine an Land ziehen und nehmen es mit Baldorfish (Level 39) und Gufa (Level 40) auf. Im hohen Gras neben ihr sind einige unterschiedliche Arten von Eis-Pokémon beheimatet. Wir setzen uns gegen Karadonis (Level 41) und Jiutesto (Level 41) von Schwarzgurt Darren durch und heilen unser erschöpftes Team nachfolgend mit einem Curry im Pokémon-Camp von Polizist Alfred. Links müssen wir den Aquamodus unseres Fahrrads einschalten und orientieren uns nördlich. In einer kleinen Lücke zwischen Felsen und Eisschollen versteckt sich ein Top-Beleber. Ganz im Westen finden wir einen geheimen Strand, an dem wir direkt von Schwarzgurt Mario begrüßt werden. Sein Kaocto (Level 41) ringen wir schnell zu Boden. An einer anderen Stelle treffen wir auf zwei hartgesottene Badegäste, die trotz der eisigen Temperaturen nur Badesachen tragen. Als Dank, dass wir extra hergekommen sind, erhalten wir die TM45 Taucher. Wir stecken noch drei Tauchbälle in unsere Tasche und setzen unser Abenteuer zu Wasser fort. Um das erste Gebiet sind wir jetzt eine vollständige 360-Grad-Drehung geradelt.

Weiter erstreckt sich die Route im Süden. Neben dem roten Schild geht das Austos (Level 39) von Schwimmer Collin gegen unser Team baden. Wir paddeln an einer Felswand entlang bis plötzlich Schwimmer Olaf in einer Einbuchtung auftaucht. Dieser wird von Lusardin (Level 40) und Wailord (Level 40) begleitet, die wir beide mit Elektroattacken schnell nass machen. Weiter links liegt die TM22 Steinhagel auf einem kleinen Fleck Strand. Vor hier aus könnten wir mit unserem Rad geradeaus nach unten zum Festland strampeln, doch unser Forschungsdrang führt uns ein kleines Stück zurück. Wir erinnern uns an das rote Schild zurück und halten von dort aus auf eine separate Bucht zu. Schwimmerin Petra macht dort gerade eine kleine Pause neben einem Beerenbaum. Sie lässt sich allerdings auf einen kleinen Kampf ein und versucht ihr Glück mit Remoraid (Level 39), Octillery (Level 40) sowie Mantax (Level 40). In einer weiteren Sackgasse heben wir das Item Schützer auf, was das Lieblingsstück des Pokémon Rizeros ist. Jetzt haben wir das Gebiet zufriedenstellend durchsucht und wir betreten die wärmere Gegend im Süden. Der Wellengang hat einige Perlen an den Strand gespült, die etwas versteckt unter dem Sand vergraben liegen. Schwimmerin Eliza möchte sich im Kampf gegen uns beweisen, doch ihrem Aggrostella (Level 39) geht bereits nach kurzer Zeit die Puste aus. Ein lang gezogener Abschnitt mit hohem Gras führt uns einen kleinen Hang hinauf. Wir sacken eine Scope-Linse ein und stehen jetzt vor den geschlossenen Toren von Spikeford. Einige Passanten und Trainer sind in Aufruhr, dass sie nicht der Arena-Challenge nachgehen können. Plötzlich ertönt die Stimme von Mary hinter einigen Kisten. Wir folgen ihr und stehen nun vor einem weiteren Eingang in die heruntergekommene Stadt. Spikeford ist nämlich Marys Heimat, weshalb sie sich hier so gut auskennt. Da sie eine unserer Rivalen ist, geht die hilfsbereite Geste natürlich nicht ohne einen Pokémon-Kampf einher. Mit Kleoparda (Level 42), Toxiquak (Level 43), Irokex (Level 43) und Morpeko (Level 44) fühlt sie sich zunächst siegessicher. Wir gewinnen trotzdem und haben uns somit den Zugang zu Spikeford rechtmäßig erarbeitet.

Rock 'n' Roll in Spikeford

Wie für gute Pokémon-Trainer üblich, lassen wir unsere Begleiter im Pokémon-Center aufpäppeln. Noch eben unsere Vorräte an Medizin-Items auffüllen und schon geht es in Richtung der Arena-Herausforderung. Verlaufen können wir uns in Spikeford ohnehin nicht, denn lediglich eine einzige lange Straße zieht sich durch die Häuserschluchten. Wir treffen auf Mary, die uns die Liga-Karte vom Arenaleiter am Eingang der Challenge überreicht. Nachdem wir uns die Uniform übergezogen haben, kommen auch schon zwei Anhänger von Team Yell auf uns zu. Einer von ihnen möchte mit Geradaks (Level 42) in unserem Team Unruhe stiften. Wir schicken den Gegner schnell auf die Bretter, weshalb sie uns doch passieren lassen. Ein paar Häuser weiter erzeugt Pantimos eine unsichtbare Wand, die wir nicht durchqueren können. Wir kehren also um und werden dieses Mal von dem anderen Rüpel herausgefordert. Trotz Heimvorteil gelingt es ihm nicht, uns mit seinem Gaunux (Level 42) zu besiegen. Nach dem einseitigen Duell leuchtet eine Neontafel auf und signalisiert, dass wir in den nächsten Bereich vordringen können. Zwei weitere Fans von Mary überrumpeln uns aus einem Fenster heraus und wollen sich diesen Vorteil in einem Aufeinandertreffen zunutze machen. Im Kampf verwendet einer der beiden ein Irokex auf Level 42. Nach der Niederlage ergreifen beide die Flucht und wir arbeiten uns bis zum nächsten Pantimos vor. Dort beginnt dasselbe Spiel wie zuvor, jedoch werden wir zu diesem Zeitpunkt von zwei Rüpeln überrascht, die mit einigen Backflips auf uns zu turnen. Einer der treuen Anhänger will uns darüber hinaus noch mit Snibunna (Level 42) zum Staunen bringen. Wir räumen uns den Weg frei und Pantimos verschwindet ebenfalls.



Durch ein offenes Garagentor geraten wir direkt in das Sichtfeld des nächsten Mitglieds von Team Yell. Von einem zweiten, ungeschminkten

Arenatrainer werden wir in die Zange genommen. Wir liefern uns einen Doppelkampf und lassen Piondragi (Level 43) sowie Kleoparda (Level 43) keine Chance. Vor uns steht erneut Mary, die gerade eine Wutrede vor ihren Fans hält, da diese absichtlich die Arena-Challenge sabotiert haben. Die Rüpel erklären das damit, dass Spikeford immer weiter den Bach runter geht und sie das Problem selbst beheben wollten. Uns interessiert allerdings nur der Arenaleiter, den wir jetzt herausfordern können. Nezz performt gerade auf einer Bühne, unterbricht das Konzerst aber sofort, als er uns sieht. Nach einem kurzen Gespräch kommt es zum Duell mit dem Unlicht-Arenaleiter, der als Einziger in Galar auf die Dynamaximierung seiner Pokémon verzichtet. Auf die leichte Schulter sollte man sein Team, bestehend aus Irokex (Level 44), Calamanero (Level 45), seinem Markenzeichen Barrikadax (Level 46) und Skuntank (Level 45), dennoch nicht nehmen. Den meisten Schaden richten wir mit Käfer-, Kampf- und Feeattacken an. Durch seine Niederlage scheinen seine ganzen Anhänger im Hintergrund am Boden zerstört zu sein. Nezz dagegen hat sich über den Kampf gefreut und zeichnet uns mit dem Unlicht-Orden aus. Außerdem erhalten wir wie immer auch eine Nachbildung seiner Uniform. Mary betritt ebenfalls die Arenafläche, da sie als nächstes ihren großen Bruder herausfordern möchte. Dieser bietet ihr den Posten als Arenaleiter von Spikeford an, was sie jedoch aufgrund der Arena-Challenge in Galar ablehnt. Wir müssen das Gebiet nun verlassen, da es zwischen den Geschwistern zum Duell kommt. Am Eingang überreicht uns ein Rüpel noch die TM85 Standpauke. Während unserer Auseinandersetzung mit Nezz scheint es auf Route 9 einen großen Knall gegeben zu haben. Ein Mann erzählt uns davon und bittet uns, als starker Trainer bei diesem Notfall auszuhelfen. Zusammen mit ihm verlassen wir die heruntergekommen Stadt.

Notfall hinter dem Route-9-Tunnel

Champ Delion ist ebenfalls schon vor Ort, weil er es als seine Pflicht als Champ sieht, die Leute von Galar zu beschützen. Hop und wir sollen uns lieber voll auf die Arena-Challenge und unsere letzte Hürde, Roy, in Claw City konzentrieren. Er begibt sich zur Quelle des Lärms auf der anderen Seite des Tunnels, während wir noch eben die Pokémon von Tänzerin Ella und Musiker Gavin aus dem Rhythmus bringen. Maracamba (Level 41) und Riffex (Level 41) der beiden Interpreten sind schnell besiegt. Wir greifen noch einige Früchte von dem Beerenbaum ab und nehmen schließlich die Verfolgung von Delion auf. Im Tunnel herrscht große Aufregung und viele Menschen haben sich hier versammelt, weil sich ein wildes Pokémon außerhalb der Naturzone plötzlich dynamaximiert hat. Wieder unter freiem Himmel wartet Hop und zeigt uns einen Artikel von Delion, der die Gefahr bereits beseitigt hat. Er verabschiedet sich anschließend Richtung Claw City, um dort mit seinem größeren Bruder zu reden. Wir überqueren die Brücke und werden an deren Ende höflich von Gentleman Patrick zum Kampf gebeten. Dieser vertraut auf Duokles (Level 44), Quartermak (Level 44) und Mortipot (Level 44). Ein steiler Abhang führt neben der Brücke runter zu einem weiteren kleinen Plateau. Dort entdecken wir einen Beerenbaum und das Item Schutzbrille, das unsere Pokémon während Kämpfen vor wetterbedingtem Schaden sowie Puder-Attacken schützt. Wir kehren der kleinen Sackgasse den Rücken zu und kommen noch am Pokémon-Camp von Cornelia vorbei. Die überschaubare Route 7 kennen wir ja bereits, weshalb wir uns stattdessen direkt nach Claw City begeben.

Alle acht Arenaorden

Delion, Hop und Sania stehen vor dem Eingang zum Claw-Stadion und diskutieren über ein mysteriöses rotes Licht, das erschien, kurz bevor Pokémon dynamaximiert sind. Professorin Magnolica erscheint, weil sie von Präsident Rose herbestellt wurde. Sie bittet ihre Enkelin, weitere Nachforschungen zu den Energiequellen und der „finstren Nacht“ anzustellen. Gemeinsam mit Hop möchten wir auch hilfreich sein, werden aber direkt von Delion abgeblockt, da wir uns weiterhin auf unsere Arena-Challenge konzentrieren sollen. Die versammelte Mannschaft verabschiedet sich jeweils und wir bereiten uns auf den letzten Arenakampf gegen Drachenmeister Roy vor. Seine Herausforderung für teilnehmende Trainer ist simpel und besteht lediglich daraus, drei von ihm persönlich ausgebildete Schüler in der Schatzkammer Galars zu besiegen. Das besondere an diesen Duellen ist, dass jeweils zwei Pokémon der Trainer gleichzeitig im Einsatz sind. Häufig setzen sowohl die Schüler als auch der Meister auf wetterverändernde Effekte wie Regen oder Sandsturm. Arenatrainer Raphael testet als Erstes unser Können mit Viscargot (Level 45) und Pelipper (Level 45). Vor dem nächsten Aufeinandertreffen gegen Lorraine , dürfen wir unsere Pokémon gesund pflegen. Mit der Hilfe von Vulnona (Level 45) und Tortunator (Level 45) möchte sie unseren Begleitern den Garaus machen. Als Letztes stellen sich noch Mediras (Level 45) und Rexblisar (Level 45) von Arenatrainer Siobhan in unseren Weg. Nach den drei Siegen ist es an der Zeit, ins Stadion zu gehen und sich gegen Roy zu beweisen. Ohne Umwege nimmt der stärkste Arenaleiter in Galar uns mit.

Das Duell mit dem Meister der Schatzkammer wird ebenfalls als Doppelkampf ausgetragen. Libelldra (Level 47) und Brockoloss (Level 46) bilden sein erstes Duo. Letzteres von den beiden verfügt über die Fähigkeit Sandsturm, mit der das Wetter zu Beginn des Kampfes zu seinen Gunsten beeinflusst wird. Außerdem verteilt es überall auf

der Kampffläche spitze Tarnsteine, durch die unsere eingewechselten Partner Schaden bekommen. Sanaconda (Level 46) ist das nächste Pokémon in seiner Teamaufstellung. Vor allem die Attacke Schlangenblick schränkt die Angriffsfähigkeit unserer Taschenmonster durch Paralyse stark ein. Abgerundet wird Roys Komposition durch ein Duraludon auf Level 48, welches er zusätzlich gigadynamaximieren kann. Als Zeichen unseres Sieges nehmen wir von ihm den Drachen-Orden entgegen. Damit haben wir alle acht Arenaleiter aus Galar besiegt und dürfen an der Vorrunde des Champ-Cups teilnehmen. Außerdem reicht unsere Expertise jetzt aus, Pokémon egal welchen Levels zu fangen und zu trainieren. Nach dem obligatorischen Shakehands gibt es für uns am Eingang noch die TM99 Breitseite sowie ein Nachbildung der Drachen-Uniform von Roy. Wir sollen uns nun auf den Weg nach Score City machen, um dort unsere Stärke gegen andere talentierte Kontrahenten unter Beweis zu stellen. Roy widmet sich dagegen der Herausforderung von Hop, der kurz nach unserem Sieg ebenfalls im Stadion aufgetaucht ist.

Bis vor die Tore von Score City

Außerhalb des Stadions werden wir von Professor Magnolica und Sania aufgehalten. Sie gratulieren uns zu unserem beeindruckenden Sieg, wobei jedoch ihrer Ansicht nach keine Zeit zum Feiern bleibt. Sania erklärt nämlich, dass es sich bei dem mysteriösen Licht über Claw City um nichts anderes als die „Finstre Nacht“ handelt. Um die Gefahr besser zu verstehen, muss sie allerdings zuerst noch mehr über die zwei Helden-Pokémon von Galar in Erfahrung bringen. Als Zeichen ihrer Unterstützung bekommt Sania von ihrer Großmutter den Forschungskittel vererbt. Wir sagen ihr, wie cool sie darin jetzt aussieht und verlassen das Geschehen in Richtung der Bahnstation. Noch vor dem Einstieg in den Zug hören wir die Stimme von Hop hinter uns, der uns ganz aufgeregt über seinen Sieg gegen Roy berichtet. Wir müssen also die lange Reise nach Score City nicht alleine aufnehmen, sondern werden von unserem Rivalen begleitet.

Während der Zugfahrt schauen wir uns auf dem Rotom-Handy schon einmal einige Bilder der größten Stadt Galars an.

Direkt bis nach Score City führt uns die Bahnverbindung allerdings nicht. Wir machen an einer weiteren Station auf der teilweise meterhoch eingeschneiten Route 10 halt. Zuerst nehmen wir links an einem Karren ein weißes Licht wahr und finden dort zwei Kapseln X-Angriff. Wir verlassen den Vorderbereich des Bahnhofs nach rechts und sammeln prompt einen Top-Beleber umringt von hohem Gras auf. Nur zahlreiche Eis- und vereinzelte Stahl-Pokémon können der eisigen Kälte in dieser Gegend trotzen. Das hat auch den Nebeneffekt, dass viele unserer Partner während Auseinandersetzungen vom anhaltenden Hagel verletzt werden. Der Weg macht eine Kurve und führt nun einige Meter bergauf. Hier möchte Arzt Ingvar mit Guardevoir (Level 45) unser Team genauer untersuchen. Kurz bevor wir den Anstieg bewältigt haben, werden wir von Wanderer Arash herausgefordert. Dieser ist mit seiner Bergsteigerausrüstung, warmen Klamotten sowie Stahlos (Level 45) und Pampross (Level 45) perfekt an die raue Umgebung angepasst.

Oben angekommen, öffnet sich das Gebiet ein wenig und bietet zwei mögliche Richtungen zum Erkunden. Auf der linken Seite halten wir nach einigen Pokémon Ausschau und nehmen einen spannenden Tipp von einem Schild entgegen. Rechts dagegen führt uns der Weg direkt in die Arme des Angestellten Andreas, der trotz Anspannung mit Snibunna (Level 45) und Lepumentas (Level 45) gegen uns kämpfen möchte. Einige Meter weiter möchte Taxipilot Fritz seine Trainerfähigkeiten gegen uns beweisen. Dazu entlässt er Krarmor (Level 45) und Libelldra (Level 46) aus ihren Pokébällen. Wir beenden seinen Höhenflug und widmen uns als nächstes Pelipper (Level 46) und Noctuh (Level 46) von Postbote Bertrand, dem wir eine klare Niederlage beibringen. Wir folgen der Route weiter westlich und müssen nun einen größeren Abschnitt mit hohem Gras durchqueren. Wir entdecken einen kleinen Pfad, der uns bis kurz hinter das vorher gesehene rote Schild führt. Dort stecken wir ein Blatt Energiekraut in unseren Beutel. Wir kehren um, passieren erneut den Lebensraum der wilden Pokémon und machen einen Zwischenstopp bei dem Pokémon-Camp auf der linken Seite. Wir begegnen Wanderer Thorsten, der unser Team mit Brockoloss (Level 46) und Rizeros (ebenfalls Level 46) auf die Probe stellt. Nachfolgend setzen wir uns gegen Flampivian, Legios und Kaocto, alle auf Level 46, durch. Wir treten für Interviewer Lynne und Scott, die wir bereits von Route 5 kennen, erneut vor die Kamera und liefern uns ein spannendes Duell gegen Klikdiklak (Level 46), Elezard (Level 46), UHaFnir (Level 47) sowie Togedemaru (Level 47). Wir erreichen das Ende von Route 10 und stehen das erste Mal vor den Toren von Score City. Hier ist das Klima plötzlich viel milder und grüne Bäume statt meterhohen Eiswänden zieren die Szenerie. Rechts auf einem kleinen und versteckten Plateau schnappen wir uns noch die TM98 Fruststampfer. Ein Tor innerhalb der Stadtmauer führt uns schließlich zum Austragungsort des Champ-Cups.

Erkundungstour in Score City

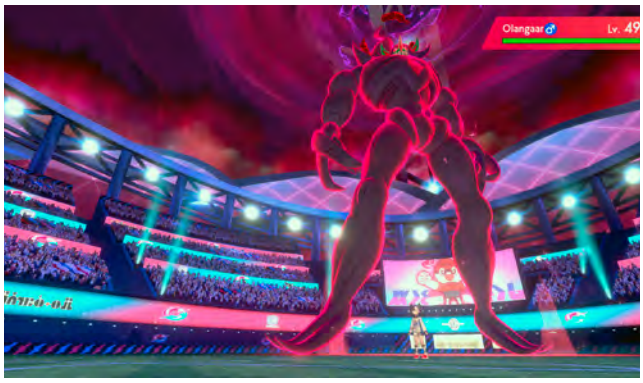
Die auf London basierende Metropole begrüßt uns mit einem offenen Platz, in dessen Mitte ein Brunnen mit einigen Statuen unterschiedlicher Pokémon ein anmutiges Bild abgibt. Wir mischen uns ein wenig unter die anwesenden Bewohner und lassen unser Team anschließend im Pokémon-Center wieder zu Kräften kommen. Ein kleiner Zaun begrenzt den linken unteren Teil der riesigen Stadt. Dort entdecken wir einen versteckten Top-Beleber neben einem Abfalleimer. Wir erkunden anschließend die Einkaufsstraße, in der auf zahlreichen LED-Leinwänden Werbung für fiktive Produkte gemacht wird. Auf der rechten Seite treten wir in weiteres Kampf-Café ein.

Dieses Mal beißt sich Barista Aidan mit Pokusan (Level 47) und Sabbaione (Level 47) an uns die Zähne aus. Belohnt wird unser Triumph mit einem Zucker-Kleeblatt, das dem Pokémon Hokumil gegeben werden kann. Auf der gegenüberliegenden Seite kleiden wir uns anlässlich des anstehenden Champ-Cups neu ein. Ein paar Schritte weiter besuchen wir noch einen Friseursalon und gelangen schließlich zu einer Brücke, die über einen Fluss führt.

Von hier aus bekommen wir einen guten Überblick über die Touristenattraktionen der Metropole. Wir sehen das Riesenrad, die Monorail, den gigantischen Turm im Hintergrund und ein Hotel mit einem Uhrenturm. Das Luxus-Hotel La Rose Ronde nehmen wir zuerst genauer unter die Lupe. Auf dem Vorplatz wartet ein Flugtaxi von Score City darauf, uns zu den wichtigsten Orten der Großstadt zu bringen. Weiter links stecken wir ein Riesennugget ein, das wir zu einem sehr hohen Preis verkaufen können. Im Hotel selbst ist uns nur die Lobby frei zugänglich, in der wir nichts hilfreiches entdecken. Weiter geht es also auf der rechten Seite. Neben einer roten Telefonzelle liegt ein Luftballon, der als benutzbares Item ein Pokémon zum Schweben bringt. Wir steigen in die anliegende Monorail-Station ein und erreichen somit bequem das Stadion von Score City, in dem wir gegen andere Gewinner der Arena-Challenge antreten. Nachdem wir die beiden Marktstände vor der Arena durchstöbert haben, betreten wir den Empfangsbereich des Stadions. Unser guter Freund Ballduin hat dieses Mal einen Traumball für uns parat. Mit diesem lassen sich Pokémon leichter fangen, die durch Hypnose oder Gähner in den Schlaf versetzt wurden. Neben Mary ist auch schon unser Rivale Hop vor Ort, der voller Stolz berichtet, dass er sich als erster Challenger überhaupt angemeldet hat. Wir tun es ihm gleich und finden uns nur kurze Zeit später im Trainingsraum der Arena wieder. Allerdings wollen wir zuerst noch den östlichen Teil der Stadt erkunden, bevor wir es mit den anderen Herausforderern aufnehmen. Wir ziehen uns also wieder unsere Straßenklamotten an und verlassen das Gebiet südlich.

Über den Fluss führt die Straße an einigen Wohnhäusern auf der linken und einem Stadtpark auf der rechten Seite vorbei. Wir schlängeln uns hier an einigen Bäumen vorbei und werden mit dem Item Gras-Samen belohnt. Am nördlichen Ende des schön angelegten Gartens umringen vier Hecken ein kleines Kampffeld. Über diesem steht ein Mann zwischen zwei Bänken und bietet uns an, unserem Starter-Pokémon eine mächtige Attacke beizubringen. In einem Wohngebäude in etwa auf der Höhe des Zebrastreifens bietet uns ein Künstler ein Duraludon an. Im Gegenzug müssen wir ihm ein Mottineva tauschen, welches er schon lange sucht. Wir haben das geforderte Pokémon selbst noch nicht gefangen und müssen das Tauschgeschäft schweren Herzens ablehnen. Im vorletzten Haus wartet ein Angestellter der Liga-Challenge. Als wir ihn ansprechen, bemerkt er, dass wir über ein Smart-Rotom und ein Fahrrad verfügen. Er möchte uns die Funktionsweise von Rotoms Formwechsel anhand eines Kampfes demonstrieren. Dafür verwendet er Schneid-Rotom (Level 34), Wasch-Rotom (Level 34) und Hitze-Rotom (Level 34). Unsere Siegesprämie ist ein Rotom-Katalog, mit dem das Taschenmonster beliebig Geräte verlassen und in andere Geräte schlüpfen kann. Wir machen noch einen entspannten Spaziergang nahe des Flussufers und begeben uns schlussendlich doch zum Score City Stadion.

Spaziergang durch das Vorturnier



Vom Trainingsraum nehmen wir einen kleinen Gang, der in die Haupthalle der Arena führt. Das erste Duell bestreiten wir gegen unsere alte Rivalin Mary. Sie kämpft für ihren Bruder, ihre Heimatstadt Spikeford und vor allem für sich selbst. Uns versucht sie gnadenlos mit Kleoparda (Level 47), Irokex (Level 47), Toxiquak (Level 47), Morpeko (Level 48) und einem Gigadynamax-Olangaar (Level 49) aus dem Turnier zu werfen. Nach ihrer Niederlage bleibt Mary jedoch gelassen und wird das Geschehen mit ihrem Bruder weiterhin verfolgen. Wir kehren in den Vorbereitungsraum zurück und werden von Hop überrumpelt, der durch unseren Triumph noch mehr motiviert worden ist. Das scheint sich auch auf seine Partner übertragen zu haben, denn bereits nach sehr kurzer Zeit erreicht uns die Information, dass er einen überwältigenden Sieg eingefahren hat und wir erneut im Finale des Vorturniers gegeneinander antreten werden.

Wir lassen unseren Nachbarn aus Furlongham natürlich nicht lange warten und folgen ihm ins Innere des Stadions. Bevor das lang erwartete Match beginnt, erinnert sich Hop an den Beginn unserer Reise zurück.

Den Sieg möchte er sich mit der Hilfe von Zwollock (Level 48), Krarmor (Level 48), Relaxo (Level 47), Britzigel (Level 47) und der Endentwicklung des Starter-Pokémon (Level 49) schnappen. Zum ersten Mal bestreiten wir eines unserer Duelle an einer Energiequelle, weshalb auch Hop das Dynamax-Phänomen einsetzen kann. Der Sieg ist unser und der Stadionkommentator kündigt uns als Gewinner des Vorturniers an. Gemeinsam mit Hop verlassen wir die mit Menschen gefüllte Halle und werden an der Rezeption von Delion abgefangen, der uns beiden gratuliert. Zu dritt verabreden wir uns zum Essen im La Rose Ronde. Hop und wir gehen bereits vor und werden in der Hotellobby von einem Interview-Team abgefangen. Diese stellen uns einige Fragen zum Turnierverlauf und unserer Einstellung gegenüber Delion, bis Hop die beiden Journalisten genervt für uns vertreibt. Als Delion eine ganze Weile später immer noch nicht aufgetaucht ist, fängt Hop an, sich Sorgen zu machen, weil sein großer Bruder Verabredungen sonst immer einhält. Nezz, der Arenaleiter von Spikeford, tritt an uns heran und verrät uns, dass Delion auf dem Weg zum Rose-Tower gewesen sei. Wir überreden ihn daraufhin, uns gemeinsam mit dem gesamten Team Yell den Weg dorthin zu zeigen.

Zusammen verlassen wir die Hotellobby und Mary stößt hinzu, die sich noch nicht ganz von dem Aufeinandertreffen mit uns erholt hat. Nezz weiht sie in unseren Plan ein und erzählt, dass Team Yell jetzt unser offizieller Fanclub sei. Auf einmal meldet sich die Assistentin von Präsident Rose zu Wort. Olivia meint, dass ihr Vorgesetzter gerade in einem wichtigen Meeting sei und man sowieso einen speziellen Schlüssel für die Monorail brauche, um zu dem Turm zu gelangen. Den Zugang hält ein Angesteller der Firma in den Händen, den wir in Score City suchen müssen. Immerhin werden wir von Team Yell bei der Schnitzeljagd unterstützt. Am Bahnhofsplatz finden wir den Übeltäter, der uns den Rücken zukehrt und mit dem Gesicht zu einer Hauswand in der Gegend steht. Wir stellen ihm eine simple Falle, damit er sich umdreht und wir ihn besser identifizieren können. Anschließend kommt es zum ersten Kampf gegen Will von Macro Cosmos. Mauzi (Level 47) und Fermicula (Level 47) sollen unser weiteres Vordringen in den Rose-Tower aufhalten. Wir werden von Mary und den anderen Rüpeln von Team Yell angefeuert, wodurch sich die Statuswerte unserer Partner erhöhen.

Anstatt uns den Schlüssel nach der Niederlage zu überlassen, ergreift er erneut die Flucht und versteckt sich bei einem Pärchen auf der rechten Seite des Brunnens. Vor unserer zweiten Begegnung hat er augenscheinlich seine Pokémon gewechselt, denn er setzt nun auf Flunkifer (Level 47) und Stalobor (Level 47). Er gibt erneut nicht klein bei und scheut dieses Mal keine Mühen bei der Suche nach einem erfolgsversprechenden Versteck. Unsere Augen funktionieren aber bestens und wir erspähen ihn in der roten Telefonzelle unweit seines vorherigen Fundorts. Ein letztes Mal besiegen wir ihn und seine beiden Pokémon Kastadur (Level 47) und Stahlos (Level 47). Er zeigt allerdings weiterhin keine Einsicht und flüchtet in die Monorail-Station, in welcher schon drei identisch aussehende Kollegen von ihm stehen. Nezz hat glücklicherweise bereits einen Plan entwickelt, wie wir hier an den Schlüssel kommen. Er beginnt nämlich damit, ein Lied zu singen. Dadurch geraten die Menschen vor Ort in Aufruhr, wollen näher an ihren Star heran und scheuchen die vier Angestellten von Macro Cosmos aus dem Gebiet. Dabei verliert Will seinen Schlüssel, mit dem sich uns der Zugang zum Rose-Tower eröffnet. Wir, Mary und Hop benutzen das Verkehrsmittel und kommen am Fuße des riesigen Gebäudes an, während Team Yell die Stellung in der Bahnstation hält. Die beiden Geschwister aus Spikeford geben uns Rückendeckung und wir machen uns mit unserem Rivalen auf den Weg ins Innere.

Stock um Stock im Rose-Tower

Bevor wir die Suche nach Champ Delion und Präsident Rose fortsetzen, sollten wir mehr als nur einen Blick um den Turm herum werfen. Hinter dem Firmenlogo auf der rechten Seite liegt nämlich die TM93 Mystowellen. Fahren wir links den Weg entlang bis zu einer Absperrung, werden wir dafür mit dem Item Elektro-Samen belohnt. An ähnlicher Stelle auf der gegenüberliegen Außenwand sammeln wir darüber hinaus einen Akku ein. Jetzt können wir guten Gewissens die Lobby des Firmensitzes betreten. Da sich der Rose-Tower über insgesamt 100 Stockwerke erstreckt, kommt uns die Idee, den Aufzug zu benutzen und damit die Etage von Rose an der Spitze des Gebäudes zu erreichen. Unglücklicherweise lösen wir dabei die Alarmanlage aus, wodurch sich uns unverzüglich ein Angestellter von Macro Cosmos in den Weg stellt. Das Fermicula auf Level 48 von Tom räumen wir mit Feuerattacken ohne größere Probleme aus dem Weg. Der Aufzug ist weitläufig und stabil genug, dass sogar Pokémon-Kämpfe in ihm ausgetragen werden können. Das machen sich zwei weitere Mitarbeiter zunutze, die den Fahrstuhl manuell von außen anhalten und uns mit ihrem Team nach Hause schicken wollen. Mona vertraut dabei auf Kupfanti (Level 48), während Joel die Kontrolle über Bronzong (Level 48) hat. Hop füllt nach der Auseinandersetzung die Lebenspunkte unserer Begleiter auf und der Lift setzt sich wieder in Bewegung. Das Spielchen wiederholt sich auf halber Strecke, denn Karl und Georgia von Macro Cosmos unterbrechen unseren Weg an die Spitze mit Flunkifer (Level 48) und Kliklak (Level 48). Den letzten Doppelkampf bestreiten wir gegen zwei Angestellte von Macro Cosmos Airlines. Gegen uns und Hop sind Stahlos (Level 49) sowie Flunschlik (Level 49) allerdings nicht mehr als ein leichter Gegenwind.

300 Meter über dem Boden haben wir das Stockwerk des Präsidenten endlich erreicht. Olivia steht als letztes Hindernis zwischen uns und unserem Ziel, Rose und Delion zu finden. Sie will unbedingt mit allen Mitteln verhindern, dass wir ihren Vorgesetzten bei dem geheimen Treffen mit dem Galar-Champion unterbrechen. Mit Frosdedje (Level 50), Milotic (Level 51), Amfira (Level 50), Fruyal (Level 50) und Deponitox (Level 52) versucht sie, uns zu vertreiben. Während des Kampfes nutzt sie die vollen Kapazitäten des Rose-Towers aus, denn sie setzt bei Deponitox Gigadynamax ein. Sie lässt uns nach dem Duell doch passieren, weil die Firma bereits alle nötigen Wunschsterne zusammenhat und wir sowieso nicht mehr viel ausrichten können. Wir kommen gerade noch rechtzeitig, um ein wichtiges Gespräch zwischen Delion und Rose über die zeitlich begrenzte Energieversorgung der Region zu belauschen. Der Vorsitzende von Macro Cosmos dreht sich um und entschuldigt sich für die Unannehmlichkeiten, die er uns bereitet hat. Hops großer Bruder

will sein Versprechen geltend machen und lädt uns beide zum Essen ein. Nachdem wir gegangen sind, steht Rose alleine auf der obersten Etage seines Turms und murmelt vor sich hin. Er möchte nicht nur in Geschichte Galars eingehen, sondern diese aktiv im Alleingang verändern.

Arenaleiter Reloaded

Am nächsten Morgen werden wir von Hop im Eingangsbereich des La Rose Ronde begrüßt und von einer Mitarbeiterin der Liga-Challenge zum Score-Stadion gebracht. Gemeinsam mit unserem Rivalen betreten wir ein weiteres Mal den Eingangsbereich der Arena und melden uns am Empfang an. Das Finalturnier besteht aus acht Teilnehmern, davon sieben Arenaleiter und eben wir. Setzen wir uns gegen alle Kontrahenten durch, haben wir endlich die Erlaubnis, gegen Delion anzutreten. Während sich die einzelnen Arenaleiter noch im Aufenthaltsraum vorbereiten, machen wir uns direkt auf den Weg zur Kampffläche. Delion eröffnet das Ausscheidungsturnier mit einer kurzen Rede, bis plötzlich eine zunächst unbekannte Stimme die Feierlichkeiten unterbricht. Betys tritt hervor und fordert ein allerletztes Match gegen uns, da er noch eine Rechnung mit uns zu begleichen hat. Dabei setzt er sogar seine Karriere als Trainer aufs Spiel. Nach kurzer Absprache mit den Verantwortlichen gibt Delion dem Aufeinandertreffen tatsächlich statt.

Betys hat das Amt des Arenaleiters von Papella mittlerweile übernommen und setzt vor allem auf Pokémon von Typ Fee. Flunkifer (Level 51), Guardevoir (Level 51), Galar-Gallopa (Level 52) und das gigadynamaximierbare Silembrim (Level 53) machen ihn stärker denn je. Er verliert zwar gegen uns, legt seine Karriere als Trainer aber dennoch nicht auf Eis, da das gesamte Stadion von dem Kampf begeistert ist und sein Comeback als Trainer fordert. Wir konzentrieren uns dagegen auf das „richtige“ Finalturnier, welches jetzt in die erste Runde startet. Nach einer kurzen Verschnaufpause möchte uns Arenaleiterin Kate aus Keelton mit ihren Wasser-Pokémon ein für alle Mal den Wind aus den Segeln nehmen. Gegen Tectass (Level 51), Barrakiefa (Level 52), Golking (Level 52), Pelipper (Level 51) sowie Kamalm (Level 53) gehen wir allerdings nicht baden und ziehen daher ins Halbfinale des Finalturniers ein. Dort treffen wir nach einer kurzen Unterbrechung auf den Geister-Experten Nio aus Passbeck. Zwirrfinst (Level 52), Gorgasonn (Level 53), Skelabra (Level 52), Mortipot (Level 53) und Gengar (Level 54) schicken wir mit der Hilfe unseres Teams zurück ins Jenseits und arbeiten uns damit ins alles entscheidende letzte Match vor. Wie zu erwarten war, müssen wir uns ein weiteres Mal gegen Roy, den stärksten Arenaleiter von Galar, beweisen, der sich zuvor gegen Nezz durchgesetzt hat.

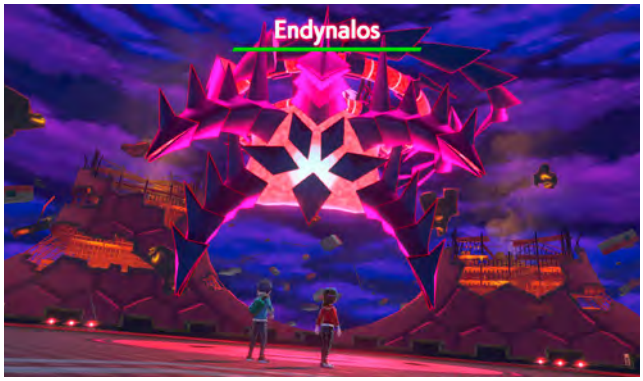
Seit unserem letzten Kräftemessen hat der Meister der Drachen seine Pokémon auf Einzelkämpfe spezialisiert. Er eröffnet die Auseinandersetzung mit Qurtel (Level 53) und schickt Viscogon (Level 54), Tortunator (Level 54) sowie Libelldra (Level 54) hinterher. Sein Partner ist weiterhin Duraludon (Level 55), welches er auf spektakuläre Art und Weise gigadynamaximiert. Roy prophezeit uns nach dem Kampf eine strahlende Zukunft und wünscht uns viel Glück für das Duell gegen Delion. Im Trainingsraum treffen wir auf Hop, der nach kurzem Überlegen zur Entscheidung kommt, uns und nicht seinen großen Bruder bei dem bevorstehenden Kampf anzufeuern.

Kampf gegen Deli... ähh doch nicht!

Wir fackeln nicht lange und kehren sofort wieder auf das Spielfeld zurück. Delion wartet dort bereits und nach einer kurzen Rede nehmen wir beide unsere Kampfposition ein. Auf der großen Stadionleinwand taucht plötzlich Präsident Rose auf, der allen die Einleitung der „Finstren Nacht“ verkündet. Dabei wurden jedoch große Mengen Energie freigesetzt, die sich als roter Strahl in jedem Stadion bemerkbar machen. Delion fühlt sich für die missliche Lage verantwortlich, weshalb er den Kampf bis auf Weiteres verschiebt und direkt nach Claw City reist. Hop will ebenfalls nicht tatenlos zusehen und überredet uns den Schlummerwald aufzusuchen, um dort erneut auf das mysteriöse Pokémon zu treffen. Sania ist bereits vor Ort und immer noch schwer mit ihren Forschungsarbeiten beschäftigt. Unsere Mutter klärt sie über die aktuellen Geschehnisse auf und weiht sie in unseren Plan ein. Sie schickt uns mit drei Top-Belebern schon einmal vor und kommt schnellstmöglich nach.

Wir befinden uns nun am selben Ort, an dem vor vielen Stunden unsere Reise begonnen hat. Unsere Erkundungstour endet dieses Mal allerdings nicht im dichten Nebel nach der ersten Kurve. Dahinter eröffnet sich uns ein großes und bisher unerforschtes neues Gebiet. Tief im Wald sind natürlich auch stärkere Pokémon wie Smogmog oder Maritellit beheimatet. Wir folgen dem Pfad bis zu einer großen Wiese und halten uns hier zunächst rechts, bis wir zu einer weiteren Abzweigung kommen. Der rechte Pfad führt uns zu einem Fluss, den wir mithilfe des Aquamodus unseres Rotom-Rads erkunden können. In einer kleinen Einbuchtung schnappen wir uns das Item Leben-Orb. Wir machen eine 180-Grad-Drehung, spazieren den Weg zurück und entscheiden uns jetzt für den linken Trampelpfad. An dessen Ende lassen wir uns einige Nebel-Samen nicht entgehen. Wir wandern noch einige Schritte weiter zurück und orientieren uns westlich. Der Weg führt unter einem umgestürzten Baumstamm an einem Mentalkraut vorbei und bringt uns in den nächsten Abschnitt des Waldes. Hier können wir wieder aus zwei unterschiedlichen Richtungen wählen und erkunden das Gebiet nach demselben Prinzip wie zuvor. Ein weiterer Baumstamm dient als Brücke zur anderen Uferseite. Dort heben wir die TM86 Phantomkraft auf und kehren anschließend um. Wir gelangen in eine kleine Sackgasse, in welcher sich ein Rauchball versteckt. Der richtige Weg führt uns eine kleine Steigung hinauf bis zu einer Brücke, vor welcher Hop auf uns wartet. Der Nebel verdichtet sich und wir begegnen kurzzeitig den Pokémon des Schwertes und des Schildes. Sania hat uns mittlerweile eingeholt und sowohl der Nebel als auch die beiden Taschenmonster verschwinden schlagartig. Von ihr erfahren wir immerhin, dass die beiden Helden Galars Zacian und Zamazenta heißen. Über die Brücke gelangen wir zu einer Art altertümlichen Schrein, der eine unglaubliche Atmosphäre ausstrahlt. In dessen Mitte liegt ein rostiges Schwert und ein rostiger Schild. Je nach Edition nimmt eines der beiden Items Hop an sich und das andere stecken wir ein. Mit den verfallenen Waffen ausgerüstet, begeben wir uns gemeinsam nach Claw City, um Delion unter die Arme zu greifen.

Roy ist ebenfalls vor Ort, weil er die Menschen und Pokémon in der Gegend in Sicherheit gebracht hat. Er erzählt uns noch mehr Einzelheiten von den Machenschaften des Liga-Präsidenten, woraufhin Hop, ohne zu zögern, in das Innere des unterirdischen Energiewerks stürmt. Wir tun es ihm gleich und entdecken Rose in einer riesigen Halle voller gefüllter Energiezellen. Er steht vor den Trümmerteilen einer Maschine und zeigt sich über unser Erscheinen verwundert. Er hat die Finstre Nacht in Form des Pokémon Endynalos bereits mit den Wunschsternen erweckt und es gebe nichts mehr, was wir dagegen tun könnten. Der Vorsitzende von Macro Cosmos fordert uns zu einem Kampf heraus, damit wir seinem Ziel, die Region auf Ewigkeit mit Strom versorgen zu können, nicht mehr in die Quere kommen. Er trainiert ausschließlich Pokémon von Typ Stahl, die besonders gegen Feuerattacken eine gemeinsame Schwäche aufweisen. Nachdem wir Cavalanzas (Level 55), Klikdiklak (Level 56), Tentantel (Level 55), Mauzinger (Level 55) und Gigadynamax-Patinaraja (Level 57) besiegt haben, applaudiert uns Rose für den großartigen Kampf. Er berichtet uns darüber, wie er Endynalos zum Leben erweckt hat und es anschließend nicht mehr bändigen konnte. Außerdem entschuldigt er sich für die Unannehmlichkeiten und verrät, dass Delion bereits dabei ist, das legendäre Pokémon auf der Spitze des Turms zu fangen. Wir sollen in den Fahrstuhl steigen und ihm dabei zusehen.



Wir schaffen es gerade noch rechtzeitig auf das Dach, um die letzten Züge der Auseinandersetzung zwischen Delion und Endynalos zu beobachten. Die Pokémon des Champs haben dem mächtigen Wesen bereits ordentlich zugesetzt, weshalb Delion einen Fangversuch startet. Das unheimliche Geschöpf setzt allerdings eine unglaubliche Menge an Energie frei und sprengt den Pokéball in zwei Hälften. Delion wird dabei zu Boden gestoßen und wir müssen uns um Endynalos kümmern. Das Pokémon von Typ Gift und Drache greift uns auf Level 60 an. Uns bleibt nur die Möglichkeit, seine Lebenspunkte auf null zu reduzieren. Einfangen können wir es hingegen nicht. Wir besiegen es mit kraftvollen Attacken und besiegen es augenscheinlich. Plötzlich rast Endynalos allerdings gen Himmel und lässt dort einen dunklen Strudel entstehen, der Gegenstände um uns herum schweben lässt. Außerdem verändert es durch Gigadynamax sein Aussehen, woraufhin es zu einer Art Dyna-Raid kommt, wie wir ihn bereits aus der Naturzone kennen. Wir bilden auch ein zweites Mal mit Hop ein Team, müssen aber schnell feststellen, dass eine rätselhafte Macht unsere Pokémon davon abhält anzugreifen. Unser Rivale erinnert sich an das Schwert und an den Schild, den wir im Schlummerwald aufgesammelt haben. Wir halten die beiden altertümlichen Waffen in die Luft, bis Zacian und Zamazenta uns zu Hilfe eilen und sich mit dem jeweiligen Gegenstand fusionieren. Zu viert nehmen wir es nun mit Endynalos auf und können dank der Kraft der beiden legendären Pokémon auch selbst wieder Attacken einsetzen. Nach einigen Runden gelingt es uns schließlich, die Lebensenergie des bösen Taschenmonsters auf null zu reduzieren. Jetzt haben wir die Möglichkeit, es zu fangen, und die Gefahr ein für alle Mal zu beseitigen. Das Geschehen endet nach der erfolgreichen Schlacht, wenn Zacian und Zamazenta in die Ferne fliegen und sich der Himmel wieder aufklart.

Jetzt aber gegen Delion!

Drei Tage später ist es endlich so weit: Ausgeschlafen und erholt von den Ereignissen betreten wir die Hotel-Lobby vor dem entscheidenden Kampf gegen Delion. Nach einem kurzen Plausch mit Hop nehmen wir auch schon die Beine in die Hand und steuern das Score City Stadion an. Vom Empfang gelangen wir, sofern wir uns bereit fühlen, dieses Mal direkt in die Haupthalle, wo Tausende von Zuschauern schon gespannt auf das Duell warten. In der Mitte des Feldes treffen wir auf Delion, der uns für unsere Taten erneut lobt. Sollten wir Endynalos in unser Team aufgenommen haben, wird der Champ das ebenfalls kurz erwähnen. Die Pokémon des ungeschlagenen Trainers sind um einiges stärker als alles, was sich uns bis dato in den Weg gestellt hat. Der Kampf beginnt mit Durengard (Level 62), dem wir gegebenenfalls mit Feuerattacken so richtig einheizen. Maxax (Level 63) und Katapuldra (Level 62) greifen wir mit sehr effektiven Manövern von Typ Fee oder Drache an. Das anschließende Pantifrost (Level 64) ist dagegen wieder gegen Feuer- oder Unlichtattacken anfällig. Jetzt kommt es zu einem Wiedersehen mit dem Starter-Pokémon (Level 64), das zu Beginn des Abenteuers weder von uns noch von Hop als Partner gewählt wurde. Seine Geheimwaffe ist Glurak (Level 65), welches er auch als Letztes ins Gefecht schickt. Das Pokémon verfügt über einen nicht zu unterschätzenden Initiative-Wert und teilt vor allem in seiner Gigadynamax-Form enorm hohen Schaden aus. Wir zwingen es in die Knie und haben damit das scheinbar unmögliche möglich gemacht. Delion ist nicht mehr unbesiegt und wir krönen uns zum neuen Champ von Galar. Die Menge ist außer sich, während uns Delion für den besten Kampf seiner Karriere gratuliert. Mit einem farbenfrohen Feuerwerk endet die Hauptstory des Spiels und die Credits erscheinen.

Nach dem Champ ist vor dem Post-Game: Pokémon Schwert & Schild bieten nach dem Abspann noch einige kleinere Inhalte, die wir euch nicht vorenthalten möchten. Neben einer etwa zweistündigen Story-Mission haben wir noch die Gelegenheit, im Battle-Tower anspruchsvolle Gegner zu besiegen, jederzeit im Score-Stadion ein Turnier zu veranstalten sowie einige weitere Personen zu treffen und wichtige Items zu bekommen.

Königliches Blut und Dynamax-Ärger

Als frisch gebackener Champion wachen wir in unserem Zimmer in Furlongham auf. In der Küche direkt nebenan warten auch schon unsere Mutter und Professor Magnolica. Wir werden auch von Sanias Großmutter beglückwünscht und für unsere Leistungen mit einem Meisterball belohnt. Nachdem sie sich verabschiedet hat, dürfen wir die Galar-Region nach Herzenslust erkunden. Uns zieht es aber direkt wieder tief in den Schlummerwald hinein. Genauer gesagt wollen wir ein weiteres Mal den Schrein besuchen, der in irgendeiner Art und Weise mit Zacian und Zamazenta verbunden zu sein scheint. Vor dem Schrein steht bereits Hop, der die Ruhe des Waldes genießt und uns nach einem kurzen Gespräch zu einem Pokémon-Kampf herausfordert. Zwollock (Level 59), Relaxo (Level 58), Krarmor (Level 59), Urgl (Level 58), Britzigel (Level 58) und sein Starter (Level 60) ziehen wie so oft gegen uns den Kürzeren. Mittlerweile ist auch Sania in der Lichtung eingetroffen und erzählt voller Stolz, dass sie selbst zur Professorin aufgestiegen ist. Sie bedankt sich für unsere Mithilfe während ihrer Reise und schenkt uns ein selbst geschriebenes Buch. Gemeinsam mit Hop bringen wir das Schwert und den Schild an den ursprünglichen Fundort zurück, um uns bei Zacian und Zamazenta für ihre Hilfe gegen Endynalos zu bedanken.

Plötzlich schlägt Sanias Energiequellen-Detektor aus und zwei edel gekleidete Herren mit außergewöhnlichen Frisuren treten ins Bild. Sie stellen sich als Schwerthold und Schildrich vor und behaupten, die einzig wahren königlichen Erben Galars zu sein. Sie reißen daraufhin die beiden antiken Gegenstände an sich. Wir wollen das nicht tatenlos mit ansehen und besiegen prompt Lauchzelot (Level 60), Bronzong (Level 60), Legios (Level 60) und Klikdiklak (Level 60) von Pokémon-Trainer Schildrich. Hop musste allerdings gegen Schwerthold eine heftige Niederlage einstecken, weshalb zumindest das Schwert im Besitz der beiden Adelsbrüder bleibt. Sie ziehen sich fürs erste zurück und wollen uns beim nächsten Aufeinandertreffen mit kampferprobten Pokémon in den Boden stampfen. Hop rennt ihnen direkt hinterher, während wir uns mit Sania in ihrem Labor in Brassbury verabreden. Dort angekommen, begrüßt uns eine zunächst unbekannte Dame, die sich schnell als neue Assistentin von Sania herausstellt. Die Professorin erklärt uns, dass wir lediglich dem Energiequellen-Detektor folgen müssen. Sania hat in der gesamten Region einige Exemplare verteilt, die ein Signal geben, sobald die Adelsbrüder in der Nähe sind. Wir entdecken, dass der erste Detektor im Stadion von Turffield ausschlägt. Als amtierender Champ sollen natürlich wir der Sache auf den Grund gehen.

Im Eingangsbereich der Arena bereden bereits Arenaleiter Yarro und Nezz die Situation. Die beiden haben sich um die Evakuierung von Personal und Zuschauern gekümmert, nachdem ein Dynamax-Pokémon ihren Schaukampf unterbrochen hat. Hop ist den beiden Brüdern ebenfalls bis in die ländliche Stadt gefolgt. Zu viert bringen wir das dynamaximierte Fruyal in einem Raid-Kampf wieder unter Kontrolle. Yarro bedankt sich für die Hilfe, schenkt uns seine seltene Ligakarte und versichert, dass sich gut um das Pokémon gekümmert wird. Aus dem Nichts melden sich Schwerthold und Schildrich hinter einer Ladentheke zu Wort. Sie behaupten, dass ihr Experiment ein voller Erfolg gewesen sei und sie jetzt noch stärkere Pokémon dynamaximieren werden. Das tun sie, um die „wahre Natur“ von Zacian und Zamazenta ans Licht zu bringen. Nachdem sie die Flucht ergriffen haben, verlassen auch wir das Stadion und werden von Sania angesprochen. Sie berichtet uns, dass die Detektoren in Keelton und in Engine City alarmierende Werte aussenden. Hop und wir sind entschlossen, den Übeltätern das Handwerk zu legen. Wie schon während der Liga-Challenge begeben wir uns zuerst nach Keelton und anschließend nach Engine City. In der Arena der Hafenstadt wütet ein dynamaximiertes Garados, welches wir mit der Hilfe von Kate beruhigen. In der Industrie-Metropole werden wir beim Kampf gegen Qurtel von Arenaleiter Kabu unterstützt. Die beiden überreichen uns jeweils ihre seltene Ligakarte. Wir haben das Feuer-Pokémon gerade gezähmt, als plötzlich unser Smart-Rotom klingelt. Sania meldet sich aus ihrem Labor zu Wort und erzählt, dass die Brüder gerade ebenfalls vor Ort sind und die Wunschsterne abgreifen möchten. Wir fackeln nicht lange und kehren ohne Umwege nach Brassbury zurück.

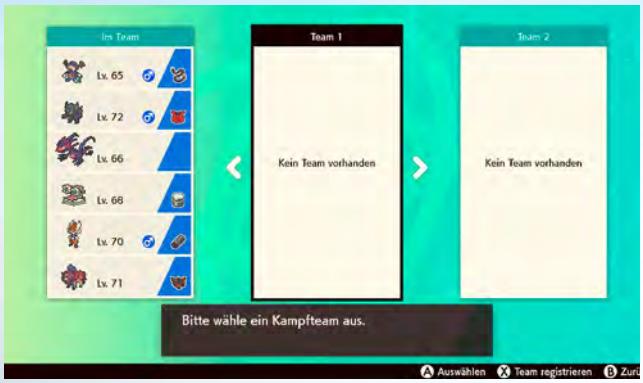
Wir betreten das Gebäude und bekommen eine Diskussion zwischen Schwerthold, Schildrich, Sania und Magnolica mit. Hop beleidigt die Adeligen als Pappnasen, woraufhin diese uns empört zu einem Doppelkampf herausfordern. Schwerthold will seine Überlegenheit mit Tectass (Level 62), Duokles (Level 62) und Caesurio (Level 62) beweisen, während Schildrich auf Bronzong (Level 62), Legios (Level 62) und Klikdiklak (Level 62) setzt. Unser Sieg wird durch die namenlose Assistentin von Sania getrübt, die anschließend das Gespräch unterbricht. Sie outet sich als Komplizin der Brüder, die das Labor absichtlich infiltriert hat, um sich die Wunschsterne unter den Nagel zu reißen. Das Trio haut mit ihrer Beute ab und Sania fühlt sich hintergangen sowie ausgenutzt. Wir entscheiden uns dazu, sie fürs Erste in Ruhe zu lassen. Sie folgt uns allerdings nach draußen und vermeldet, dass ihre Detektoren dieses Mal in vier Stadien gleichzeitig ausschlagen. In Passbeck verbünden wir uns mit Nio, um einem wild gewordenen Zwirrfinst Einhalt zu gebieten. In Fairballey hat sich Betys bereits um drei Dynamax-Pokémon gekümmert. Er sucht allerdings erneut den Kampf mit uns und schickt dafür Flunkifer (Level 61), Guardevoir (Level 61), Gallopa (Level 62) und Silembrim (Level 63) ins Gefecht. Durch den erneuten Sieg haben wir uns endgültig seine Anerkennung erkämpft. Wir reisen weiter nach Circhester, um Mel in der Arena gegen vier dynamaximierte Taschenmonster unter die Arme zu greifen. Wir übernehmen alleine die Verantwortung für ein Frosdedje, während die anderen drei sich um den Rest kümmern. Jetzt müssen wir nur noch die Lage im Claw-Stadion in den Griff bekommen. Laut Roy zählt jede Sekunde, da die Arena bereits kurz vor dem Einsturz steht. Wir teilen uns erneut auf und bekommen nach einiger Zeit das wütende Maxax in den Griff. Der Drachenmeister bedankt sich und macht noch eben ein Sieger-Selfie. Von allen temporären Team-Mitgliedern erhalten wir übrigens eine seltene Ligakarte, die ein neues Bild von ihnen zeigt und einige interessante Hintergrundinformationen zu den Charakteren liefert.

Damit haben wir die Gefahr in allen Arenen der Galar-Region gebannt. Sania ruft uns an und teilt uns mit, dass sich die Brüder Zutritt zum Energiewerk unterhalb von Claw City verschafft haben. Wir treffen sie vor dem Lift, der in das unterirdische Werk führt, und ihr Voldi entriegelt für uns den Sicherheitmechanismus. Unter Tage kommt es zur Konfrontation mit Schildrich und einigen Anhängern, die den Lift zur Spitze des Turms versperren. Dort verabreicht sein älterer Bruder gerade einem der legendären Pokémon die Wunschsterne, um ihm seine wahre Natur zu entlocken. Ohne einen Kampf kommen wir nicht an dem Adeligen vorbei. Sein Team besteht aus Lauchzelot, Bronzong, Legios und Klikdiklak, die er mittlerweile alle auf Level 64 trainiert hat. Hop und die anderen haben sich bereits um Schildrichs Begleiter gekümmert, wodurch der Weg an die Spitze jetzt frei ist. Wir hören einen lauten Schrei und steigen umgehend in den Fahrstuhl. Auf dem Dach angekommen, sehen wir Schwerthold und die ehemalige Assistentin von Sania. Die beiden stehen vor Zacian, welches sie mit dem rostigen Schwert angelockt haben. Die Wunschsterne wurden dem Pokémon auch bereits verabreicht, weshalb es sehr wütend ist. Es stößt Schwerthold zu Boden und greift anschließend uns an. Zacian (Level 70) ist extrem schnell und kann mit seinem enorm hohen Angriff viele unserer Partner mit einer Attacke ausschalten. Ein Fangversuch ist uns auch nicht gestattet, weshalb der Kampf unser ganzes Können in Anspruch nimmt.

Wir können Zacian zwar besiegen, besänftigen es aber noch nicht. Es richtet seinen Fokus nun auf Hop, der plötzlich von Zamazenta vor einem Angriff geschützt wird. Der wütende legendäre Wolf dreht sich anschließend um und verschwindet am Horizont. Hop macht sich große Sorgen um das Pokémon und stürmt ihm mit dem rostigen Schwert hinterher. Wir bekommen dagegen die Gelegenheit, Zamazenta zu fangen. Dazu benutzen wir den Meisterball, den wir nach unserem Kampf mit Delion von Professor Magnolica erhalten haben. Nachdem wir unseren neuen Begleiter ins Team aufgenommen haben, zeigen sich die noblen Brüder einsichtig. Sie schämen sich für ihre Taten und schwören, Buße zu tun. Auch die namenlose Assistentin entschuldigt sich bei Sania für ihre hinterhältigen Aktionen. Bis auf die junge Professorin verlässt jeder die Spitze des Claw Turms. Hinweis: In Pokémon Schwert ist die Konstellation der legendären Pokémon genau umgekehrt.

Unser Smart-Rotom klingelt und Hop meldet sich aus dem Inneren des Schlummerwaldes. Wir machen uns auf den Weg, um ihm vor Ort mit Zacian zu helfen. Am Eingang des Waldes sprechen wir Sania erneut an und können damit den langen Weg zum altertümlichen Schrein überspringen. Dort redet Hop gerade besänftigend auf Zacian ein, welches sich langsam zu beruhigen scheint. Das legendäre Pokémon zeigt sich dankbar und möchte deshalb ein Teil von Hops Team werden. Er fängt das mächtige Wesen mit einem Pokéball ein und möchte daraufhin einen finalen Kampf gegen uns bestreiten. Seit unserer letzten Auseinandersetzung ist sein Team deutlich stärker geworden. Zwollock (Level 69), Relaxo (Level 68), Britzigel (Level 68), sein Starter (Level 70), Krarmor (Level 69) und Zacian (Level 70) ziehen gegen unser Team letztendlich doch den Kürzeren. Anders als früher nimmt Hop seine Niederlage sehr gelassen. Er verrät uns, dass er ein neues Ziel vor Augen hat. Er möchte nämlich Pokémon-Professor werden und fängt aus diesem Grund bei Sania als Assistent an. Hop überreicht uns noch die seltene Version seiner Ligakarte und die beiden Brüder, Nezz sowie Delion betreten das Geschehen. Schwerthold und Schildrich entschuldigen sich erneut für ihre egoistischen Handlungen und überreichen uns symbolisch das Zepter der Macht. Sie brechen anschließend auf, um sich noch bei allen anderen Leuten zu entschuldigen. Delion verabschiedet sich ebenfalls mit einigen lobenden Worten an seinen kleinen Bruder. Mit einem Wettrennen zum Waldrand endet die Geschichte in Pokémon Schwert und Pokémon Schild. Im Nachfolgenden können wir nur noch den Pokédex vervollständigen, in Score City unser Können unter Beweis stellen und verschiedene Items sowie Personen innerhalb der ganzen Spielwelt treffen.

Kampf-Turm und Score City Stadion



Nachdem Delion das ganze Chaos aufgeräumt hat, wurde das ehemalige Hauptquartier von Macro Cosmos zum Kampfturm umfunktioniert. Dort können wir anderen Trainern im Einzel- oder Doppelkampf gegenübertreten. Der Level unserer Pokémon ist dabei auf 50 begrenzt. Für ein erfolgreiches Duell erhalten wir Gewinnpunkte (GP) und steigen in einem Ranking auf. Die GP können wir benutzen, um sie am Empfang gegen seltene Items oder gegen jede beliebige Sorte Minze einzutauschen. Mit diesen steigen je nach Vorlieben bestimmte Statuswerte eines Pokémon schneller, andere dafür aber langsamer. Bei unserem ersten Besuch sprechen wir mit einer Mitarbeiterin auf der linken Seite des Eingangs. Sie überreicht uns das seltene Pokémon Typ: Null als nachträgliches Geschenk zum Sieg über Delion. Darüber hinaus erhalten wir von ihr noch mehrere dazugehörige Discs. Bei einem weiteren Angestellten ganz rechts können Pokémon, die bereits Level 100 erreicht haben, ein Super-Spezialtraining absolvieren. Gleich daneben haben wir auch noch die Möglichkeit, uns ein Kampf-Team auszuleihen.

Im Score Stadion veranstalten wir nach unseren Wünschen eine eigene Art Champ-Cup. Das 8-Mann-Turnier setzt sich aus Arenaleitern, einem von uns eingeladenen Gast und ein paar NPCs zusammen. Im klassischen Ausscheidungsmodus müssen wir uns gegen insgesamt drei Gegner durchsetzen, um unsere Dominanz als Champ zu bestätigen. Für den ersten Sieg jedes Tages erhalten wir einen Wunschbrocken, mit dem wir in der Naturzone ein Pokémon aus seinem Dyna-Nest locken können. Weitere sind unter anderem wertvolle Nuggets, seltene Fangbälle oder sonstige Items.

Glumanda abstauben

Der Meister von Glurak ist in Pokémon Schwert & Schild der ehemalige Champ Delion. Nicht verwunderlich also, dass wir auch von ihm ein Glumanda auf Level 1 erhalten. Besucht dafür nach dem Ende der Story das Zimmer von Hops großem Bruder. Mitten im Raum liegt sowohl ein Pokéball als auch ein Brief, der an den Spieler adressiert ist. Jetzt muss der kleine Feuerteufel nur noch trainiert werden und schon bald kann jeder in seinen Auseinandersetzungen auf Glurak vertrauen.

Ovalpin und Schillerpin

Wie bereits vorher in der Komplettlösung angedeutet, findet man im Hotel in Circhester einen Polizisten, den man nach erfolgreichem Verlauf des Champ-Cups erneut aufsuchen soll. Der NPC enthüllt sich als Morimoto von Game Freak. Mit seinem sechsköpfigen Pokémon-Team fordert er den Spieler zum Kampf heraus. Kaocto, Gorgasonn, Montecarbo, Humanolith, Katapuldra und Relaxo sind alle auf Level 65 und größtenteils Pokémon der achten Generation. Obwohl man den vermeintlichen Polizisten in einem kleinen Hotelzimmer anspricht, findet der Kampf vor einem großen Publikum statt. Aus diesem Grund ist es seinem Relaxo auch möglich, sich zu dynamaximieren. Für einen Sieg erhält man einen Ovalpin als Belohnung. Dabei handelt es sich um einen mysteriösen ovalen Glücksbringer, der die Wahrscheinlichkeit erhöht, im Hort Eier zu finden. Den Schillerpin könnt ihr im Zimmer direkt daneben einsacken. Mit diesem erhöht ihr die Wahrscheinlichkeit, in freier Wildbahn auf schillernde Pokémon zu treffen. Das Item erhaltet ihr allerdings erst, sobald ihr den Galar-Pokédex vervollständigt habt.

Damit ist unsere Komplettlösung zu Pokémon Schwert & Schild abgeschlossen. Wir hoffen, wir konnten euch weiterhelfen!

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Während Metroid Prime 4 noch für unbestimmte Zeit auf sich warten lässt, gibt es auf der Switch bereits ein älteres Meisterwerk der Serie, welches allen Online-Abonnenten sofort zur Verfügung steht: Super Metroid. Wir machen uns auf zu einer Reise in die 1990er-Jahre, um die Faszination an dem düsteren Spiel zu ergründen.

Es war im zu diesem Zeitpunkt noch jungen Jahr 2019 eine schockierende Neuigkeit für viele Metroid-Fans: Das bereits im Vorjahr für die Switch angekündigte und sich seit einiger Zeit in Entwicklung befindliche Metroid Prime 4 wurde auf zunächst unbestimmte Zeit verschoben. Die Arbeiten am neuen Samus-Abenteuer liefen nicht wie geplant, also warf man alles über Bord und beauftragte die texanischen Retro Studios mit dem Projekt. Die haben schon die ersten drei Prime-Games hervorgebracht und fingen daraufhin mit der Entwicklung komplett von vorne an. Neuigkeiten zu Metroid Prime 4 erfahren wir hoffentlich 2020, beispielsweise zur E3, auf der Switch allerdings gibt es schon länger ein anderes grandioses Spiel der Reihe als Teil des Angebots für Switch-Online-Abonnenten: Super Metroid! Das 1994 erschienene Super-Nintendo-Spiel wird nicht ohne guten Grund bis heute vielfach als eines der besten Videospiele aller Zeiten genannt. Aber warum ist das eigentlich so?

Die Entwicklung

Doch zunächst einmal zu den Grundlagen. Super Metroid erschien 1994 für das Super Nintendo Entertainment System, kurz SNES, Nintendos zweite große Heimkonsole. Entwickelt wurde das Action-Adventure von rund 15 Mitarbeitern bei Nintendo R&D1 unter der Leitung von Producer Makoto Kano mit Un-

Kaum ein Spiele-Widersacher ist wohl ikonischer als Ridley, der durch und durch böse Weltraum-Drache und ständige Gegner von Samus Aran.

Zu Spielbeginn seid ihr noch nicht besonders stark – Samus Aran in Minimalausrüstung. Im Spielverlauf werdet ihr aber immer mächtiger.

Erledigte Gegner lassen Munition in Form von Raketen, Super-Raketen und Super-Bomben sowie Energie in unterschiedlicher Menge fallen. Nützlich!

Neben den fünf Hauptbossen bekommt ihr es in Super Metroid auch mit einigen Zwischenbossen zu tun, mit diesem hier schon sehr früh im Spielverlauf.

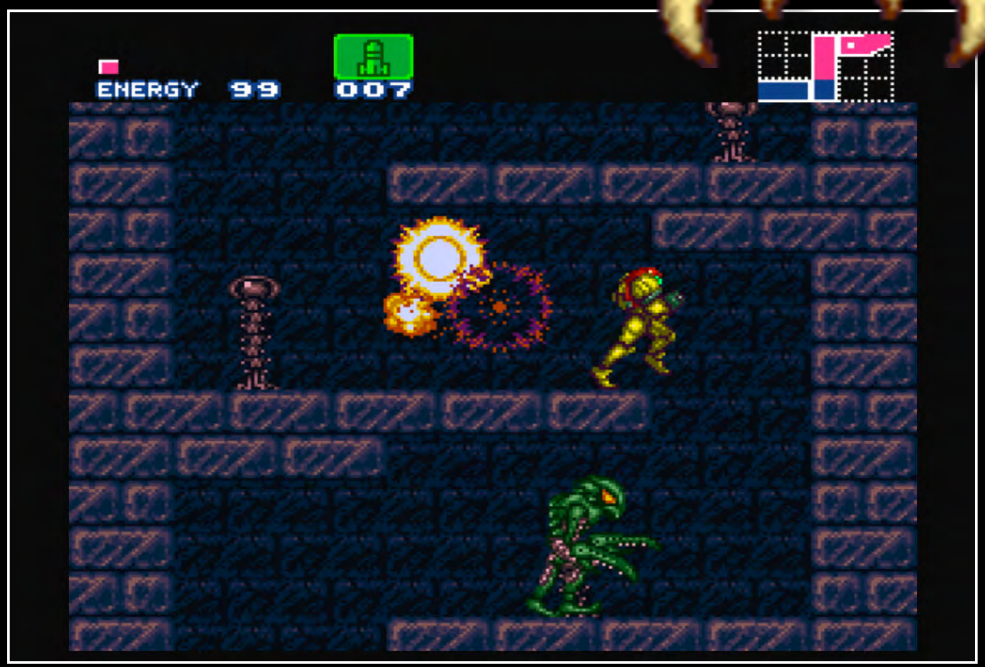
terstützung durch den externen Entwickler Intelligent Systems. Nach heutigen Maßstäben ein sehr kleines Team also. Als Director agierte Yoshio Sakamoto, die musikalische Komposition stammt von Kenji Yamamoto. Das Publishing übernahm Nintendo selbst. Seinerzeit waren zeitliche Verzögerungen beim Release von Spielen in verschiedenen Regionen noch üblich und diese teilweise groß, man denke nur an Pokémon, das beispielsweise in der ersten Generation hierzulande erst rund drei Jahre später als in Japan erschien. Nicht so bei Super Metroid: Im März 1994 wurde es in Japan veröffentlicht, einen Monat später schon in Nordamerika und im Juli desselben Jahres schließlich in der PAL-Region und somit auch in Deutschland.

Die Geschichte

Wie alle (Haupt-)Spiele der Reihe dreht sich auch der Super-Nintendo-Ableger um die Protagonistin im futuristischen Kampfanzug: die Weltraum-Kopfgeldjägerin Samus Aran. Nachdem sie den letzten Metroid zu Forschungszwecken zur Weltraumkolonie Ceres gebracht hat, ereilt Samus ein Notruf. Sie kehrt zur Raumstation zurück, wo sie alle Wissenschaftler tot vorfindet. Außerdem wurde der Baby-Metroid vom Anführer der Weltraumpiraten, Ridley, entführt! Samus entflieht der Kolonie und verfolgt Ridley bis zum Planeten Zebes. Sie erkundet den Planeten und muss feststellen, dass die Weltraumpiraten ihre Basis wiederaufgebaut haben. Nachdem sie alle Bossgegner inklusive Kraid und Ridley besiegt hat, erreicht Samus Tourian. Dort trifft sie auf den nun zu enormer Größe angewachsenen Baby-Metroid. Der bringt Samus fast um, erkennt sie aber im letzten Moment wieder und flieht zunächst. Danach trifft Samus auf Mother Brain, die biomechanische Kreatur, die den Planeten Zebes kontrolliert. Der Endboss ist kurz davor, Samus zu töten, als der Baby-Metroid zurückkommt, Mother Brain die Energie absaugt und diese auf Samus überträgt. Mother Brain erwacht jedoch wieder zu Bewusstsein und bringt den Baby-Metroid um. Das führt allerdings dazu, dass Samus vom sterbenden Baby-Metroid den Hyper-Beam erhält und damit schließlich Mother Brain mühelos ins Jenseits befördert. Samus entflieht am Ende dem Planeten Zebes vor dessen völliger Selbstzerstörung.

Das Gameplay

Soweit zur Geschichte. Allein die ist für ein Nintendo-Spiel schon vergleichsweise tiefgehend, stellt man zum Beispiel die Handlung fast aller Mario-Spiele dem gegenüber. Beim eigentlichen Gameplay gibt sich Super Metroid nach heutigen Maßstäben wohl recht puristisch, aber dafür umso perfektionistischer. Die wenigen im Gameplay verwendeten Elemente funktionieren einfach super. Ihr erkundet eine zweidimensionale Spielwelt, im Grunde ein ausschweifendes Höhlensystem mit unzähligen



Die Weltraumpiraten trefft ihr in Super Metroid in verschiedenen Farben an. Das Äußere gibt Aufschluss darüber, über welche Fähigkeiten der jeweilige Gegner verfügt, wie schwer es ist, ihn zu besiegen und welche Waffen ihr braucht.

Einer der absolut ikonsichen Bossgegner in Super Metroid: Kraid. Alle Bosskämpfe sind episch inszeniert und auch heute noch wirklich beeindruckend.

In der Feuer- und Lava-Welt Norfair geht es heiß her. Deswegen könnt ihr erst mit dem verbesserten Kampfanzug hier, wo die Temperaturen hoch sind, überleben.

Verzweigungen, Querverbindungen und Geheimnissen. Auf eurem Weg streckt ihr nicht nur zahlreiche Gegner und einige Bosse nieder, sondern verbessert auch ständig eure Fähigkeiten oder erhaltet ganz neue Features beziehungsweise Waffen. Durch diesen Fortschritt werden nach und nach immer größere Teile der 2D-Spielwelt zugänglich, die euch oftmals beim ersten Durchstreifen noch verschlossen bleiben. Backtracking ist daher fester Bestandteil des Spielprinzips von Super Metroid. Dank einer großen Karte im Pausenmenü und einer jederzeit sichtbaren Mini-Map im rechten oberen Bildschirmeck behaltet ihr bei eurer Erkundungstour immer den Überblick. Das mag aus heutiger Sicht banal klingen, vor rund 25 Jahren aber war vor allem die Karte neuartig und ein großer Fortschritt. Zusammen mit Castlevania begründete Super Metroid damit Mitte der 1990er-Jahre das Metroidvania-Subgenre, eine spezielle Art von Action-Adventure, und ist dadurch bis zum heutigen Tag Vorbild für viele Spiele, oftmals Indie-Titel.

Die Spielwelt

Nach der Anfangsszene in der Weltraum-Kolonie findet das restliche Spiel auf dem Planeten Zebes statt, wo sich die bösartigen Weltraumpiraten breitgemacht haben. Nach und nach durchstreift ihr so zunächst die Oberwelt Crateria, die als einzige teilweise auf der Oberfläche des Planeten liegt. Es folgt die von Pflanzen dominierte Welt Brinstar. Im weiteren Verlauf begebt ihr euch zweimal in die Feuer- und Lava-Welt Norfair, außerdem in die mystische Wasserwelt Maridia und in das von Geistern heimgesuchte, verlassene Raumschiff. Am Ende zieht es euch in die von Biomechanik geprägte Welt Tourian, wo ihr auf Mother Brain trefft, den finalen Endboss des Spiels. Die ganze Spielwelt zeichnet sich durch Abwechslungsreichtum und viele Elemente aus, die neugierig machen und zum Erkunden einladen.

Die Gegner

Zu den einnehmenden Eigenschaften der Spielwelt tragen auch die rund 20 verschiedenen Gegnertypen bei, auf die ihr im Spielverlauf trefft. Darunter zum Beispiel die titelgebenden Metroids, merkwürdige kaktusartige Widersacher in Brinstar namens Cacatac, kleine alienartige Wesen mit dem Namen Sidehopper in verschiedenen Teilen der Spielwelt und natürlich die käferartigen Weltraumpiraten in verschieden Variationen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kräften. Besonders beeindruckend sind die Bosskämpfe inszeniert. In Brinstar trefft ihr auf Kraid, im verlassenen Raumschiff auf Phantoon, in Maridia auf Draygon und in Norfair auf Ridley. Besonders angesichts der nach heutigen Maßstäben technisch starken Einschränkungen des Super Nintendo beeindruckt es, wie episch die Gefechte gegen die Obermotze auch heute noch wirken. Das gilt ganz besonders für den allerletzten Bosskampf des Spiels gegen Mother Brain. Die Inszenierung ist nach wie vor einfach atemberaubend.

Das Fortschrittsystem

Motivation zum Erkunden und Weiterspielen wiederum bietet das Spiel ganz prominent durch die bereits kurz erwähnten zahlreichen Verbesserungen, Waffen und anderen Collectables, die es oftmals als Belohnung gibt oder die es zu suchen und finden gilt. So startet ihr zunächst noch als Samus mit Minimalausstattung in das Abenteuer und seid in dieser Form eures Selbst extrem anfällig für Angriffe sowie unwirtliche Umgebungen, könnt nur geringen Schaden verursachen und wenige Tore öffnen. Das ändert sich zusehends, je mehr

Je nach Umgebung trefft ihr auf verschiedene normale Gegner, die äußerlich und hinsichtlich ihrer Fähigkeiten und Angriffe an die Umgebung angepasst sind.

Dank Verbesserungen wie den Speed Boots bekommt ihr immer mehr Fähigkeiten und werdet immer stärker, widerstandsfähiger und, nun, eben auch schneller.

Sammelgegenstände ihr einheimst und am Ende des Spiels seid ihr dann um ein Vielfaches stärker als nur wenige Spielstunden zuvor. Das motiviert ungemein und gibt dem Spielverlauf einen jederzeit ersichtlichen und verständlichen roten Faden. 14 Energietanks und vier Reservertanks gilt es zu entdecken, zudem maximal 230 Raketen in 5er-Packs sowie 50 Super-Raketen und 50 Super-Bomben ebenfalls jeweils mit 5er-Erweiterungen. Außerdem die Fähigkeiten Grappling Beam zum Festhalten an bestimmten Stellen sowie das X-Ray Scope, mit dem ihr eure Umgebung durchleuchten könnt. Mit Charge, Ice, Wave, Spazer, Plasma und Hyper sammelt ihr bis zu sechs Beam-Features für eure Primärwaffe, mit Varia und Gravity Suit verbessert ihr euren Kampfanzug gleich zwei Mal, um gegen Hitze zu bestehen und euch unter Wasser wie an Land bewegen zu können. Auch eure Schuhe upgradet ihr mit Hi-Jump Boots, Space Jump sowie Speed Booster in Sprungkraft, Geschwindigkeit und Co. Und zu guter Letzt erhaltet ihr mit dem Morphing Ball, Spring Ball, Bomben und Screw Attack weitere mächtige und nützliche Fähigkeiten. Ganz schön viel Zeugs, was?

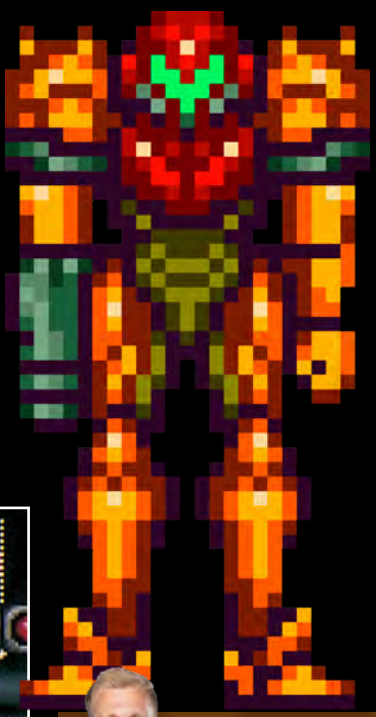
Die Stärken

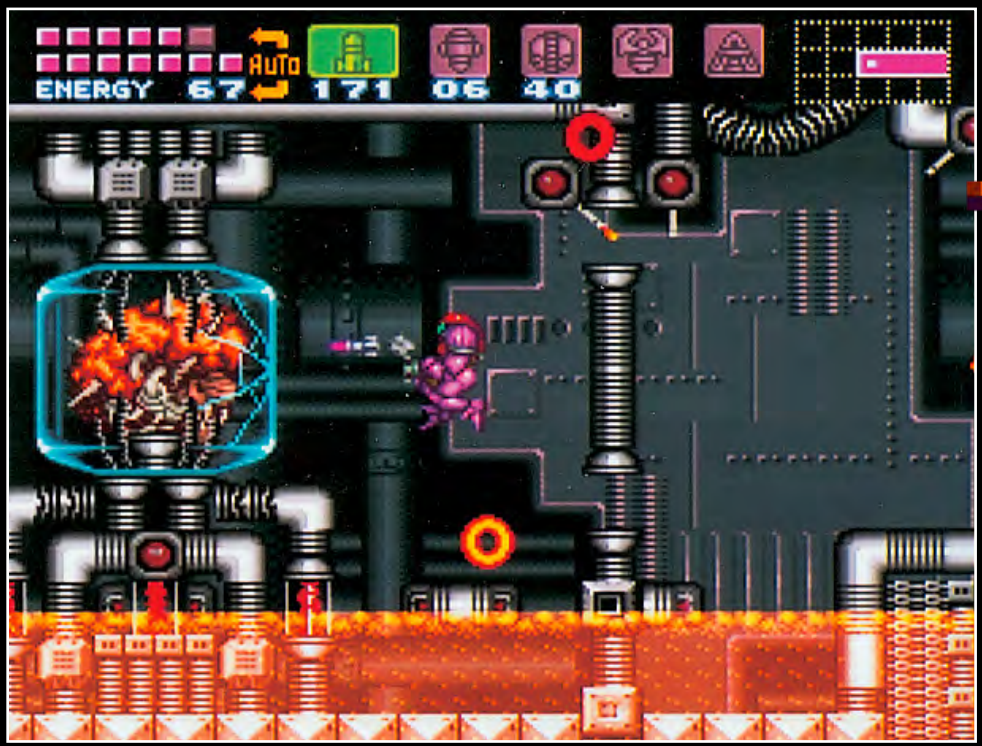
Super Metroid wird oft für Gameplay, Grafik, Atmosphäre und Musik gelobt. Letztere trägt entscheidend dadurch zum Spielspaß bei, dass sie sehr düster, minimalistisch, beklemmend und vereinnahmend ist, was die alienartige Atmosphäre bestärkt, die Super Metroid inhärent ist. Kein Wunder, die Alien-Filme waren und sind ein großes Vorbild für die Metroid-Reihe. Dem Komponisten sind laut eigener Aussage viele der Melodien spontan auf dem Arbeitsweg in den Sinn gekommen, als er sie einfach vor sich her summte. Alle Gebiete der Spielwelt verfügen über eigene, stimmige Musikstücke. Auch grafisch war Super Metroid 1994 beeindruckend, glücklicherweise ist der 16-Bit-Stil gut gealtert und auch heute noch hübsch anzuschauen. 1,42 Millionen Einheiten des SNES-Spiels wurden insgesamt verkauft. Nicht sonderlich viel nach heutigen Maßstäben, aber einerseits ist Metroid schon immer eine vergleichsweise eher kleinere Nintendo-Serie gewesen. Andererseits war der gesamte Spielemarkt damals einfach noch nicht annähernd so groß wie heute. Es gab einfach gar nicht so viele Spieler. Es gab ja überhaupt nicht mal annähernd so viele Menschen wie heute! Besonders gut verkaufte sich das Game in den USA, in Japan weniger.

Die Serie

Super Metroid, der dritte Teil der Reihe nach Metroid für das NES (1986) sowie Metroid 2: Return of Samus für den Game Boy (1991), ist aktuell auf mehreren Wegen problemlos erhältlich und spielbar. 2007 erfolgte der Release für die Virtual Console der Wii (der Wii-eShop wurde aber zwischenzeitlich eingestellt), 2013 für die VC der Wii U, 2016 dann ebenso auf dem 3DS. Auch auf dem 2017 erschienenen Mini-SNES ist Super Metroid vorinstalliert, seit September 2019 ist das Game außerdem wie bereits erwähnt auf der Switch für Nintendo-Switch-Online-Abonnenten spielbar. Nach Super Metroid legte die Serie eine längere Pause von rund acht Jahren ein, bis schließlich 2002 Metroid Fusion für den Game Boy Advance und Metroid Prime für den Gamecube erschienen. Seitdem folgten Zero Mission, Prime 2: Echoes, Prime Pinball, Prime Hunters, Prime 3: Corruption, Prime: Trilogy, Other M, Prime Federation Force, Samus Returns und irgendwann in den nächsten Jahren eben Prime 4. Die Serie ist also so lebendig wie nie zuvor. Gut so. Wenn die zukünftigen Metroid-Spiele auch nur annähernd so genial wie Super Metroid sind, stehen uns einige Meisterwerke erst noch bevor.

Johannes Gehrling





Den letzten und finalen Bosskampf in Super Metroid müsst ihr gegen die biomechanische Herrscherin über den Planeten Zebes namens Mother Brain bestreiten. Dank genialer Musik und epischer Inszenierung ein wahrlich denkwürdiger Kampf!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein absolutes Meisterwerk der Spielegeschichte, das niemals weniger grandios wird."

Von Super Metroid kann ich niemals genug schwärmen. Wirklich niemals. Das Spiel fällt zusammen mit The Legend of Zelda: Ocarina of Time in meine ganz persönliche Liste der besten Spiele aller Zeiten. Was habe ich mich gefreut als das vielleicht tollste aller Metroid-Spiele vor kurzem endlich auf die Switch kam! Das nahm ich direkt als Anlass, Super Metroid gleich mal wieder durchzuspielen. Zum x-ten Mal in meinem Leben und es hat mir keinen Deut weniger Freude bereitet als die unzähligen anderen Male. Und wisst ihr was? Das solltet ihr auch tun. Möglichkeiten gibt es ja genug, solange die eShops von Wii U und 3DS noch aktiv sind. Wobei natürlich die Switch die derzeit wohl beste Anlaufstelle ist, einfach den Online-Service abonnieren, der Preis hält sich ja in Grenzen. Außerdem lohnt sich das Geld allein schon für Super Metroid. Ja, so gut ist dieses Spiel!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2015
N-ZONE 2010
N-ZONE 2005

AUSGABE 02/2005

Mittelpunkt der Februar-Ausgabe war ganz klar der Nintendo DS. Big N hatte mit seinen Versprechen, eine revolutionäre tragbare Konsole auf den Markt zu bringen, nicht zu dick aufgetragen. Auf über 20 Seiten durchleuchteten wir den Handheld ausführlich, auch in den Leserbriefen drehte sich alles um den damals neuesten Nintendo-Coup. In der Vorschau hatten wir nur einen Titel für euch, der hatte es dafür aber in sich: Mit Resident Evil 4 bekamen wir von Capcom einen perfekten Grusel-Titel geschenkt, der die Horror-Reihe grundlegend umkrempeln sollte. Außerdem gab es zum Spiel auch noch ein Special. Im Testbereich sorgte Donkey Kong Jungle Beat (86) dank Konga-Controller für ein so amüsantes Affentheater, dass wir dem Titel am liebsten einen Innovations-Oscar überreicht hätten. Innovation lieferte auch der Multiplayer-Spaß Legend of Zelda: Four Swords Adventures (88), der Handheld- und Konsolen-Gameplay vereinte. Passend hierzu hatten wir neue Bilder vom heiß erwarteten Zelda-Nachfolger am Start. Während für den GBA der Amiga-Port von Defender of the Crown (81) punkten konnte, standen im Test die 13 exklusiven Vorab-Launch-Titel des DS im Fokus. Zu den Perlen gehörte Super Mario 64 DS (88), welches sich vor der Vorlage nicht verstecken musste, und auch der Antagonist des Klempners hinterließ in Touch! Made in Wario (87) bleibenden Eindruck. Ridge Racer DS (80) überzeugte uns im Multiplayer-Modus. Ein Trauerspiel war dagegen die Chatsoftware Ping Pals, die sich mit einer unterirdischen 19er-Wertung im Heft verewigte. Da erfreuten wir uns doch lieber an einer umfassenden Spiele-Vorschau für kommende GC- und DS-Titel.

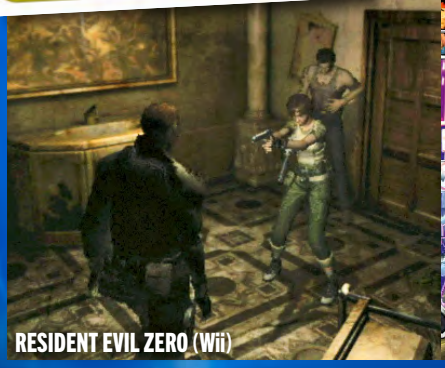
DONKEY KONG JUNGLE BEAT (GC)

RESIDENT EVIL 4 (GC)

SUPER MARIO 64 DS (DS)

AUSGABE 02/2010

Nintendo-Fans konnten sich im Februar 2010 mit Super Mario Galaxy 2, Metroid: Other M, Pokemon HeartGold & SoulSilver und vielen anderen Titeln auf einige Spielegranaten freuen! Deswegen war die Vorschau vollgepackt: Neben kommenden E3-Highlights bestaunten wir Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers. Der Serien-Ableger war nicht bloß ein Zeitvertreib bis zum nächsten Zelda-Titel, sondern transportierte als Action-Adventure auch selbst einen soliden Zelda-Vibe. Für den DS kündigten die Ace-Attorney-Macher mit Ghost Trick ein verrücktes Adventure an, das dank bunter und schriller Optik bereits in unserem Vorab-Test das Zeug zum Hit hatte. Im Test-Bereich wurden dann ordentlich die Fäuste geschwungen. Im Beat-'em-Up-Mix Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All Stars (88) prügelten wir uns durch diverse illustre Stages und hatten trotz der in Deutschland relativ unbekannten Seriencharaktere Mehrspieler-Spaß. Klassische Survival-Action lieferte der Wii-Port von Resident Evil Zero (74), dessen unleugbare Altbackenheit nach sieben Jahren aber nur eingeschworene Fans zum erneuten Kauf einlud. Etwas weniger verstaubt war da das Puzzle-Adventure Might & Magic: Clash of Heroes (86) für den DS, das uns mit Monstern, Magie und einem überragenden Mehrspieler versorgte. Zusätzlich zum Strategiespiel gab's im Heft sogar eine Tipps&Tricks-Sonderbeilage. Schließlich rundeten wir unsere Februarausgabe mit einigen Zelda-Schmankerln ab: In der Reportage gingen wir der Erfolgsformel der Zelda-Reihe auf den Grund und zum DS-Erfolg The Legend of Zelda: Spirit Tracks gab's eine 16-seitige Komplettlösung samt FAQ bezüglich der fiesesten Stellen im Spiel dazu.



RESIDENT EVIL ZERO (Wii)

TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE A.-S. (Wii)

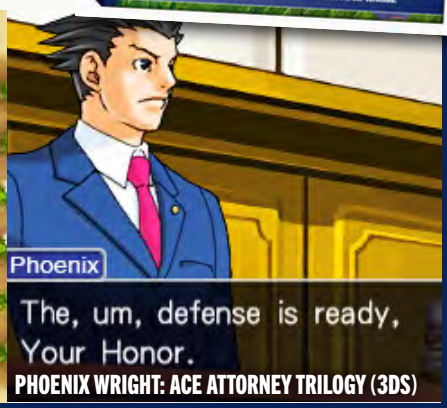
MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES (DS)

AUSGABE 02/2015

Im Februar 2015 konnten wir uns vor tollen Vorschau-Titeln gar nicht retten – juhu! Neben den nicht zu verachtenden Größen wie Kirby, Yoshi und Mario war jedoch Link der Star der seinerzeit kommenden Spiele für die damals aktuellen Nintendo-Konsolen. Mit dem Wii-exklusiven Action-Adventure The Legend of Zelda wurden Fantasy-Träume wahr und auch auf dem Nintendo 3DS lieferte Link in der Portierung von Majora's Mask eine absolute Punktlandung auf der Wertungsskala und legte den Nintendo-64-Klassiker hervorragend neu auf. Im 3DS-Test überraschte uns das totgeglaubte JRPG Rune Factory 4 (87) mit einer kurzfristigen deutschen Veröffentlichung und ging wider Erwarten sogar als bester Teil der Reihe vom Siegertreppchen. Außerdem lieferte Ace Attorney Trilogy (86) eine spannende Neuauflage der ersten drei Titel des Gerichtsepos. Im Konsolenbereich sah es entsprechend der Jahreszeit mau aus, dafür hatten wir für euch eine Liste aller jemals getesteten Wii-U-Games zusammengestellt – nächster Fehlkauf ausgeschlossen! Wer witzige und preiswerte Quickies aus dem Nintendo-Store suchte, wurde in der Online-Rubrik fündig, tiefgründiger wurde es dagegen im Retro-Teil. Hier stellten wir für euch anhand des Cyberpunk-Rollenspiels Shadowrun die Klischees und Schwächen gewöhnlicher Genre-Vertreter heraus und verrieten, was der Dissident hier besser löste. Während wir in unserer N-ZONE-Reportage zu guter Letzt die Ereignisse des Jahres Revue passieren ließen, wagten wir im vierten Teil des 125-jährigen Nintendo-Geburtstages noch einen Blick in die voraussichtliche Zukunft des Videospiel-Urgesteins.

THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

RUNE FACTORY 4 (3DS)



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY (3DS)

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

NEUES JAHR, NEUE SPIELE

Jede Menge tolle Spiele sind schon für die Switch erschienen, ich kann mir aber noch mindestens genauso viele weitere geniale Titel vorstellen. Ein Ausblick.

Kinder, ging das mal wieder schnell: 2020 ist da, 2019 ist Geschichte. Die Switch wird bald schon ganze drei Jahre alt. Ich kann mich noch ganz genau erinnern, als ich die Konsole Mitte Januar 2017 in Frankfurt an meinem allerersten Arbeitstag als Volontär ausprobieren durfte. Das war ein wirklich toller Start in den Job! Seitdem hat sich viel getan – in der Welt, bei mir privat und natürlich auch bei Nintendo, speziell bei der Switch. Weitestgehend alle großen Serien sind mittlerweile mit Spielen auf der Konsole vertreten. Einige weitere Titel für das neue Jahr schon angekündigt. Doch was kommt sonst noch auf uns zu?

Ich will mehr Neuankündigungen!

Dieses Jahr kommt auf jeden Fall die Neuauflage von Xenoblade Chronicles, das neue Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging ist schon draußen; Metroid Prime 4 und Breath of the Wild 2 sind in Entwicklung. Aber was ist beispielsweise mit einem neuen Mario Party? Wo bleibt das nächste Kirby? Auf anderen Plattformen bekamen beide Serien auch mehrere Ableger spendiert. Oder Serien, die bisher noch ganz fehlen: F-Zero, Kid Icarus und Co.? Oder, um mal zu träumen, einer meiner persönlich größten Wünsche: Endlich ein 3D-Jump&Run-Nachfolger zu Donkey Kong 64. Ich komme aus dem Stand gleich auf eine ganze Reihe toller Spiele-Ideen für die Switch. Würde mich Nintendo doch nur mal fragen! Wie sieht das bei euch aus, auf welche bereits angekündigten Switch-Games freut ihr euch am meisten, welche Spiele wünscht ihr euch persönlich für die Hybrid-Kiste? Schreibt mir dazu gerne an johannes.gehrling@computec.de eine Mail mit dem Betreff „Kolumne“ und schildert mir eure Sicht zum Thema. **Euer Johannes**

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

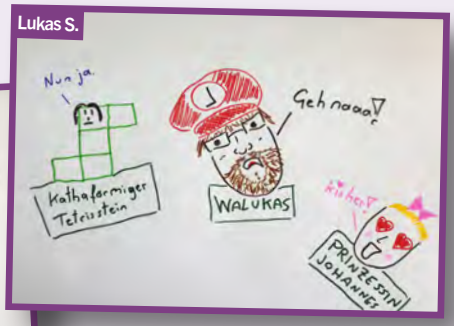
Liebe Künstler, wie ihr ja vielleicht mitbekommen habt, gab es wegen Problemen mit unserer (inzwischen ehemaligen) Druckerei Verzögerungen bei der Auslieferung der letzten N-ZONE. Damit schmolz der wegen den Feiertagen und der damit kürzeren Produktionsdauer dieses Heftes ohnehin schon schmale Zeitrahmen für die Einsendung der Beiträge weiter zusammen. Ein paar fleißige Künstler haben zwar schon Bilder eingesendet (danke an die besonders flinken Teilnehmer Xaver, Lisa und Bianca sowie alle anderen, die über die Feiertage ihre Bilder schicken), aber wir haben uns entschieden, den Wettbewerb eine weitere Ausgabe laufen zu lassen. Zur Erinnerung: Das Thema lautete „Nintendo-Party“, zu gewinnen gibt es eine Switch-Fassung von Just Dance 2020. In Ausgabe 03/20 werdet ihr dann alle eure Werke versammelt finden!

Zur Überbrückung präsentieren wir nun an dieser Stelle vier wundervolle Kunstwerke aus der Redaktion zum Thema Nintendo und N-ZONE – ja, auch hier sind wir ab und zu mal gerne kreativ! Danke an die Kollegen, die zum Füllen der Rubrik eingesprungen sind!

Wie immer freue ich mich auf eure Einsendungen: Fotos eurer Werke schickt ihr bis zum **02. Februar** an katharina.pache@computec.de oder ganz einfach auf dem Postweg. Viel Spaß beim Malen und Zeichnen, genießt die freien Tage!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

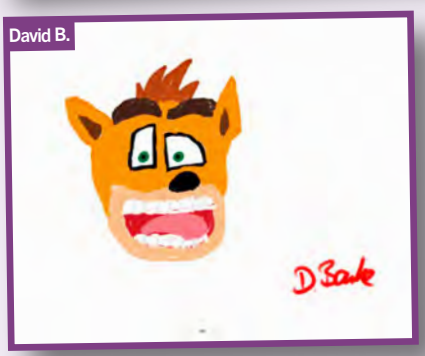
Lukas S.



Chris S.

Paula S.

David B.

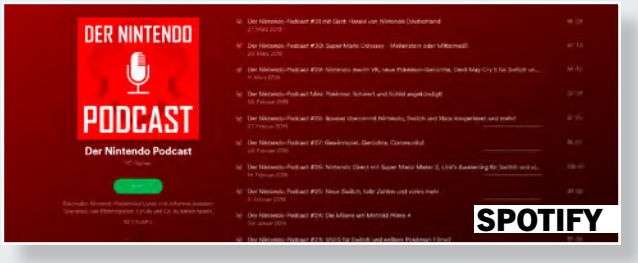


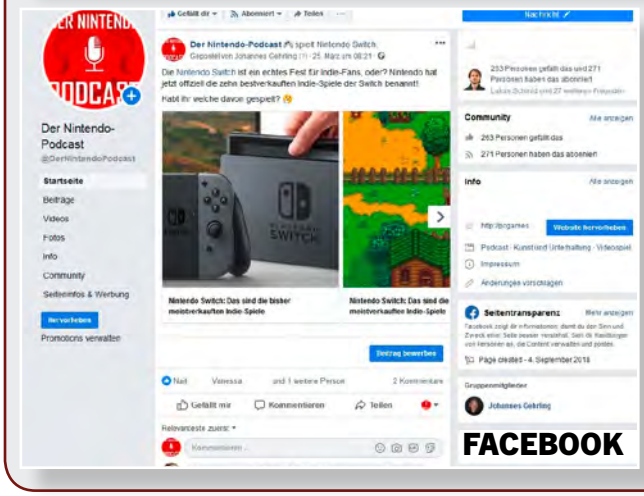
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

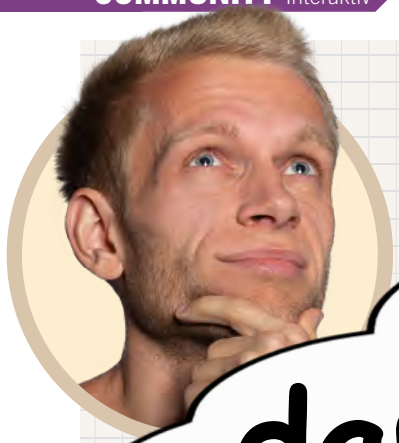
Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (Super Mario 64), Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #12 (Metroid Prime), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!



Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Verehrter Nostalgiker und Retro-Freunde, herzlich willkommen zur ersten Ausgabe von „Hach ja, damals …" im noch jungen Jahr 2020! Ich hoffe, ihr seid alle gut „rein gerutscht", wie man so sagt. Natürlich hoffe ich außerdem, ihr konntet speziell die vorhergehenden Weihnachtsfeiertage nutzen, um euch der Freude am Alten hinzugeben und das eine oder andere Retro-Game zu spielen. Heute dürfen wir uns wieder über gleich zwei fantastische Beiträge freuen, vom guten Watte und vom ebenfalls guten Andi! Genau deswegen halte ich mich mit meinen einleitenden Worten diesmal auch kurz und übergebe direkt an die beiden Stars der heutigen Ausgabe von „Hach ja, damals …" – viel Spaß beim Schwelgen in seligen Erinnerungen!

Im Alter von elf Jahren wurde ich dank massiver Werbung in diversen Supermärkten auf virtuelle Freizeitparks (auch „Videospiele" genannt) aufmerksam. Anfang der 1990er-Jahre buhlten gleich mehrere um die Gunst der Besucher, allen voran Super Mario World sowie Sonic the Hedgehog. Da mein Taschengeld lediglich für einen einzigen Eintritt reichte, löste ich als überzeugter Tierfreund nach langem Hin und Her schließlich das Igelticket. Weihnachten 1991 war es dann schließlich soweit: Begleitet von einem intonierenden „Seeega!" betrat ich Heiligabend eine für mich völlig neue Welt. Die einzelnen Musikstücke, mit denen alle Parkbereiche („Levels", wie ich später lernen sollte) unterlegt waren, gefielen mir binnen kürzester Zeit so gut, dass ich sie bei späteren Besuchen sogar per Mikro und Kassettenrekorder aufzuzeichnen und in diversen selbst erfundenen Hörspielen als Hintergrundmucke zu verwenden pflegte. Aber auch das Artdesign ließ mich anno dazumal Bauklötze staunen, schon der erste Abschnitt, die „Green Hill Zone", vermochte mich mit ihren satten Farben sowie dem im Hintergrund schimmernden Ozean zu begeistern. Die daran anschließende „Marble Zone" versetzte mir mit ihren einstürzenden Brücken und Lavaströmen wiederum so manchen Adrenalinstoß. Die „Springyard Zone" hingegen bereitete mir aufgrund der zahllosen Bumper eher Kopfzerbrechen, sodass ich dankbar für das Badevergnügen in der darauffolgenden „Labyrinth Zone" war, wenngleich man dort stets seinen Sauerstoffvorrat im Auge behalten musste – wahrlich keine leichte Aufgabe, angesichts der wunderschönen Kulisse in Form von Korallen, Algen und porösen Sandsteinblöcken! Als ich wieder an Land war, stellte ich zu meiner Überraschung fest, dass mittlerweile die Nacht hereingebrochen und ich in einer weiteren Metropole gestrandet war, bei deren melancholischer Melodie ich auch heute noch feuchte Augen kriege, ganz abgesehen davon, dass die halsbrecherischen Hochgeschwindigkeitspassagen mich regelrecht schwindeln machten. Schweren Herzens kehrte ich der „Star Light Zone" den Rücken und betrat den letzten Parkabschnitt, und zwar die „Scrap Brain Zone". Der Name war hier Programm, an allen Ecken und Enden drohten rasiermesserscharfe Sägeblätter einem den Scheitel zu ziehen. Zu allem Überfluss erhielt ich auch so manchen Stromschlag aufgrund von offenliegenden Leitungen, sodass ich dem verantwortlichen Chefingenieur des Parks, einem wirklich üblen Zeitgenossen namens Dr. Robotnik, im Anschluss gehörig die Meinung geigte! Als Entschädigung beschloss ich kurzerhand, die sechs funkelnden Juwelen, die ich im Laufe meines Besuchs in diversen psychedelisch angehauchten Arealen aufgeklaubt hatte, zu behalten – sehr zum Ärgernis des besagten Technikers. Lange Rede, kurzer Sinn: Wenn ich ein Jahr später auch in Super Mario World vorstellig werden und mich von dessen qualitativer Überlegenheit im Vergleich zu Sonic the Hedgehog überzeugen sollte – die erste große (virtuelle) Liebe vergisst man nicht! Euer,

Watte

JOHANNES: Lieber Watte, ich danke dir sehr herzlich für einen (weiteren) tollen Beitrag zu dieser Rubrik! Der Vergleich des Sonic-Games mit einem Freizeitpark – kreativ! Schön, dass du dann nur ein Jahr später auch noch Super Mario World erlebt hast … mit dem Titel kann ich (persönlich) deutlich mehr anfangen. In den 1990er-Jahren war ich durch und durch ein Nintendo-Kind und hatte keine anderen Konsolen, folglich waren Mario, Link und Donkey Kong meine einzigen Helden, von Sonic wusste ich damals nicht mal so richtig etwas, obwohl er mir wohl bekannt gewesen sein dürfte. Aber auch ohne den Bezug zur eigenen Kindheit sind deine Zeilen sehr spannend zu lesen! :-D

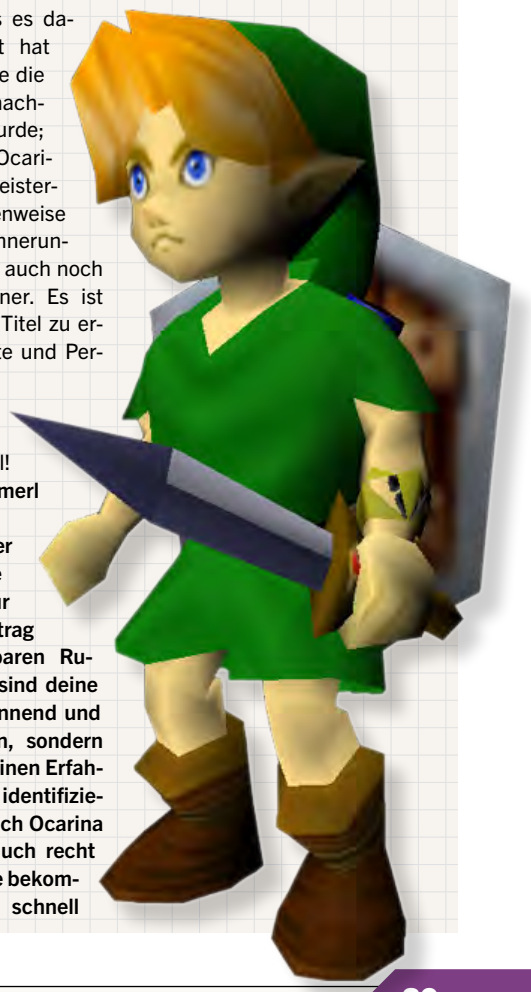
Holerö Hannes!,
Ich wage zu behaupten, dass es für jeden Videospieler diese „bestimmten Titel“ gibt, die trotz Veränderungen im Leben, Verlagerung eigener Interessen oder schlichtweg dem Zahn der Zeit niemals den Platz im Gamer-Herzen einbüßen müssen. Egal, wie viele andere Spiele im Laufe der Jahre bestimmte Aspekte im Nachhinein besser gemacht haben, ganz gleich ob sich das Machwerk heute noch gleichwertig anfühlt wie damals. Sicherlich bin ich nicht alleine damit: Eines dieser Spiele aus meinem Leben hört auf den Namen The Legend of Zelda: Ocarina of Time! Damals, als meine eigene Spielesammlung noch sehr überschaubar war und sich meine liebsten Nintendo-Franchises wie Super Mario, Kirby und Donkey Kong Country allesamt das Jump&Run-Genre teilten, interessierte mich die Welt rund um Zelda, Link und Hyrule nicht wirklich. Zwar kannte ich die Charaktere, die Spiele und das Drumherum durch die vielen Club-Nintendo-Eindrücke, die Reihe war mir beileibe nicht fremd. Aber brav, wie ich als kleiner Junge noch war, empfand ich es als zu „düster“, sich mit Schwertern gegen Skelette zu wehren. Niedlich, oder? Heutzutage sehe ich „meine Zelda-Spiele“ in der eher düsteren Version wesentlich lieber und überhaupt kann ich nicht genug davon bekommen, wenn Spiele in eine mystische, bedrückendere und unheimliche Welt entführen. Irgendwie kam dann aber alles anders. Die Berichte über „Zelda 64“ aus dem Club-Nintendo-Magazin sowie die ersten Screenshots verzauberten mich. Alle hochgelobten Vorhaben der Entwickler, die ersten Infoschnipsel und diese „Vollwertigkeit“… noch dazu sprachen die Bilder selbst mehr als tausend geschriebene Worte. Vollkommen gepackt hatte mich allerdings der bis heute noch bombastisch inszenierte Werbetrailer auf der kostenlosen VHS-Kassette „Feel everything“, die 1998 als gelungener Heißmacher im Spieleladen erhältlich war. Ich kann es tatsächlich gar nicht mehr sagen, wie unzählig oft ich den Zelda-Anteil des Videos rauf- und runtergesehen habe. Wie gesagt, noch heute verursacht das Video komplette Gänsehaut und Euphorie! Für mich war dann klar: Dieses Spiel MUSS ich haben! Gesagt, getan: Mein erster Launchkauf überhaupt wurde The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Vom ersten Moment an, als der Titelbildschirm mit Link, der auf Epona über die Hylianische Steppe ritt, war ich in einer anderen Welt und meine Sichtweise auf Videospiele veränderte sich schlagartig. Die filmartigen Zwischensequenzen, Charaktere mit Charakter, eine komplexe Geschichte, World-Building, eine in vielen Bereichen offene Welt zur Erkundung … noch nie zuvor war ich in ein Spiel so verliebt!

Schade, dass man heute dieses Gefühl nicht mehr „neu erleben“ kann. Hyrule wurde der Ort meiner Tagträume. Mein in dieser Zeit größtes Abenteuer fand in der Haut eines kleinen grüngekleideten Jünglings statt, der im Laufe dieser Reise zum starken Mann und Helden wurde. Diese riesengroße Welt mit all ihren Geheimnissen, Völkern und Möglichkeiten fühlte sich viel mehr „echt“ an als in den anderen Spielen. Hier traf man Personen mit Geschichten. Wie ich für den Mann aus Kakariko mitgefühlt habe, der mitsamt seiner Familie zur Skulltula wurde. Die Erschütterung, als man erfuhr, dass sich der etwas spezielle, distanzierte junge Mann tatsächlich in einem Baum verwandelt hatte. Der tatsächliche Schock, wie zerstört und von Wiedergängern verseucht der Marktplatz sieben Jahre in der Zukunft aussah. Und das Verschwinden aller Freunde, die man auf seiner Reise als junger Link gewonnen hatte … ich liebe dieses Spiel so sehr! Es ist nicht übertrieben, zu behaupten, dass es in meiner gesamten Sammlung keinen Titel gibt, auf den ich IMMER WIEDER so viel Lust habe, ihn nochmal durchzuspielen. Links fünftes Abenteuer kenne ich in- und auswendig, aber noch heute macht dieses Epos so viel Spaß wie kaum ein anderes Spiel. Klar, heutzutage wirkt Ocarina of Time sehr „basic“, da es im Grunde nur die Zelda-Formel in 3D umgewandelt darstellt und dies die große neue Innovation war, während alle Nachfolger ein frisches, neues Element eingeführt haben. Dennoch handelt es sich hierbei um DAS Spiel meines Herzens. Eine ähnliche Liebe verspüre ich übrigens gegenüber The Legend of Zelda: Twilight Princess, weil es wie oben schon genannt letztendlich genau das geworden ist, was ich mir später immer gewünscht habe: Ein ernstes, düsteres Zelda, das sich Ocarina of Time eindeutig als Inspirationsquelle ausgesucht hat. Mario hat im Gesamten sicherlich den größeren Einfluss auf mich gehabt; alleine der schieren Unmenge an Spielen wegen. Aber meine liebste Spielereihe ist seitdem The Legend of Zelda und begonnen hat es mit dem einen Abenteuer, das noch heute oftmals im Kontext als „bestes Spiel aller Zeiten“ genannt wird. Rosarote Fanbrille abgesetzt: Nein, heute bestimmt nicht mehr! Rosarote Fanbrille wieder auf: Kann definitiv sein, vor allem wenn es darum geht, wie vieles es damals richtiggemacht hat und auf welche Weise die Spielewelt dadurch nachträglich verändert wurde; MEINE Spielewelt. Ocarina of Time ist ein Meisterwerk, dem ich massenweise schöne Kindheitserinnerungen verdanke … und auch noch heute als Erwachsener. Es ist eine Leistung, einen Titel zu erschaffen, dessen Orte und Personen so nachhaltig im Gedächtnis und im Herzen bleiben. Was für ein Spiel!

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, auch dir danke ich sehr herzlich für einen weiteren Beitrag zur dieser wunderbaren Rubrik. Wie jedes Mal sind deine Zeilen nicht nur spannend und interessant zu lesen, sondern ich kann mich mit deinen Erfahrungen auch selbst identifizieren. Immerhin habe ich Ocarina of Time seinerzeit auch recht zeitnah nach Release bekommen und es wurde schnell zu einem der begehrtesten Titel auf meinem Nintendo 64. Ich gehe sogar so weit, zu sagen, dass Ocarina of Time auch ohne „rosarote Fanbrille“ eines der besten, wenn nicht sogar das beste Spiel aller Zeiten ist. Auch wenn ich mit solchen Aussagen eher vorsichtig umgehe. Den Einfluss, den das Zelda-Game auf die Spielwelt hatte, darf man aber einfach nicht unterschätzen. Hach … da bekomme ich doch direkt Lust, mal wieder Hyrule auf dem Nintendo 64 vor Ganondorf zu retten! :-)

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.



SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Levels baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Neues Jahr, neue Levels in Super Mario Maker 2! Na, seid ihr alle gut angekommen in 2020? Schickt uns sehr gerne weiterhin eure Level-IDs per E-Mail an johannes.gehrling@computec.de mit dem Betreff „Super Mario Maker“ und bewundert eure auf Papier verewigten Levels in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben! Nun ist ja Anfang Dezember auch endlich ein erstes größeres Update mit neuen Inhalten erschienen. Nehmt das doch gerne zum Anlass, die neuen Elemente gleich in euren Levels zu verwenden und uns die Ergebnisse zuzuschicken! Mit der Möglichkeit, nun auch als Link zu spielen, und in dieser Form auf zusätzlich Fähigkeiten zurückzugreifen, ergeben sich ganz neue Möglichkeiten für kreative, spannende Levels. Auch die neuen Gegner und Bauteile sorgen für mehr Abwechslung und ermöglichen neue Arten von Levels. Ist das nicht mal ein guter Grund, Super Mario Maker 2 herauszukramen und kreativ zu werden? Eure IDs drucken wir dann in Zukunft an dieser Stelle ab. Ihr könnt uns beliebig viele eurer Levels zukommen lassen, wir beschränken uns pro Ausgabe und Leserin oder Leser aber auf maximal drei IDs gleichzeitig. Auch eure Baumeister-IDs könnt ihr uns gerne zum Abdrucken zuschicken.

An dieser Stelle wünschen wir euch natürlich erneut ganz viel Spaß beim Erschaffen neuer Levels und natürlich auch beim Spielen der Kreationen von anderen N-ZONE-Leserinnen und -Lesern!

Die neuen Leser-Levels!

Wie schon seit einiger Zeit haben wir auch im letzten Monat wieder zahlreiche tolle Einsendungen von euch erhalten, vielen Dank dafür! Bei den hier abgedruckten Leser-Levels handelt es sich um Einsendungen der N-ZONE-Leser wie um Einsendungen unserer Podcast-Community. Alle Infos zu „Der Nintendo-Podcast“ findet ihr, wenn ihr exakt zweimal zurückblättert. Jetzt aber wollen wir eure kreativen Kreationen gebührend feiern und euch den wohlverdienten Ruhm sowie die begeisterte Anerkennung der N-ZONE-Leserschaft zuteilwerden lassen. Hier sind weitere eurer Levels-IDs aus Super Mario Maker 2:

David Reinhold:
- 3DM-3CP-TFF

Arne:
- BCR-059-JGF

Ulli:
- V87-5MX-1YF

Kevin Johann:
- L3D-GVY-P2G (Baumeister-ID)
- S88-5NF-YNG

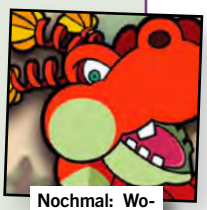
Frank Eifler:
- QJ8-CH2-BXG
- 046-S1N-61G
- XGD-0R4-LNG

Vielen Dank an alle Bauherren und -herrinnen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Erstellers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab.

Viel Spaß beim Bauen und Spielen!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!



Nochmal: Woher ist der Ausschnitt?

Hier findet ihr sonst normalerweise jeden Monat einen neuen Cover-Ausschnitt, dessen Herkunft ihr erraten müsst. Als Belohnung winkt für die Gewinnerin oder den Gewinner stets ein Überraschungspaket mit verschiedenen Nintendo- und Gaming-Goodies. Diesmal ist aber alles anders. Aufgrund von Weihnachten und Silvester liegt unser Abgabetermin diesmal extrem früh im Dezember, zudem gab es mit der vorherigen N-ZONE-Ausgabe Verzögerungen bei der Auslieferung. Beides zusammen führte dazu, dass wir bis zur Abgabedeadline leider noch keine Mails von euch erhalten konnten. Ist aber halb so wild, denn wir haben uns daher einfach kurzerhand dazu entschlossen, das aktuelle Cover-Raten diesmal einen Monat länger laufen zu lassen! Die neue Deadline für die Teilnahme liegt daher am **02. Februar 2020** – damit habt ihr nun jede Menge Zeit, den Ausschnitt zu erkennen und uns die richtige Lösung mitzuteilen! **Wir bitten euch, diesen ungewöhnlichen Umstand zu entschuldigen.** Ab der nächsten Ausgabe läuft dann wieder alles wie gewohnt.

Schickt uns eure Antwort bis zum **02. Februar 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DIESMAL ALLES ANDERS!

An dieser Stelle präsentieren wir euch sonst immer die Fehlerchen, Patzer und Doofheiten, die die N-ZONE-Redaktion zwar stets tunlichst zu vermeiden versucht, die ihr spitzfindigen Leserinnen und Leser aber trotzdem jedes Mal aufs Neue ausfindig macht und uns mitteilt. Zunächst einmal herzlichen Dank an alle von euch, die sich Monat für Monat an dieser Rubrik beteiligen und uns schreiben, und das schon seit vielen Jahren – ihr seid super! Diesmal findet ihr an dieser Stelle keine entdeckten Fehler. Warum? Zweierlei. Erstens mussten wir das neue Heft diesmal aufgrund der Feiertage extrem früh fertigbekommen und bei der Druckerei abgeben. Zweitens wurde die letzte Ausgabe 01/2020 aufgrund einiger Ungereimtheiten bei genau dieser Druckerei verzögert ausgeliefert. Beides zusammen führte dazu, dass ihr uns bis zur diesmal schon Mitte Dezember liegenden Deadline leider keine Patzer mitteilen konntet. Nächstes Mal sollte dann aber wieder alles rund laufen und dann haben wir auch wieder mehr Zeit für das Heft, weil die Feiertage nun vorbei sind! **Alle, die sich sonst immer so fleißig und mit Freude an dieser Rubrik beteiligen: Entschuldigt das bitte.** Und werdet nicht müde, uns weiterhin auf unsere Fehler hinzuweisen!

Als „kleine Entschädigung" haben wir ein paar der schönsten Bockmist-Fotos unserer Teammitglieder von 2019 unten abgedruckt.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Mittlerweile mag Weihnachten zwar schon wieder vorbei sein, wir erfreuen uns aber auch im Januar noch an diesem absolut grandiosen Adventskalender! Der gehört unserem Leser Sebi, der dieses Kunstwerk von seiner Freundin geschenkt bekam. Seinen Leserbrief "Kalender" lest ihr gleich unten links auf dieser Seite.

KALENDER

Hey Johannes,
hallo liebes N-ZONE-Team,
hab mir gedacht, dass ich euch mal wieder schreiben sollte. Der Grund ist mein toller Adventskalender mit Nintendo-Motiv, den meine Freundin selbst gebastelt hat. In Türchen 1 und 3 fand sich jeweils ein Magnet mit Nintendo-Motiv. Hoffe, die Fotos gefallen euch! Ansonsten freut es mich, dass es euch auch weiterhin gibt und ich hoffe, dass dies noch lange der Fall ist. Toll finde ich auch weiterhin die Artikel mit Retro- beziehungsweise Leser-Bezug. Ebenso ist es schön, dass es noch die Rubrik mit den Spielelösungen gibt. Wünsche euch noch eine frohe und besinnliche (Vor-)Weihnachtszeit und weiterhin viel Erfolg! Mit vielen Grüßen aus Passau,

Sebi F.

PS: Und falls dieser Brief abgedruckt wird, dann möchte ich mich nochmals herzlich bei meiner Freundin für diesen tollen Kalender bedanken!

JOHANNES: Lieber Sebi, herzlichen Dank für die Bilder – das ist ja wirklich ein absolut bezaubernder Adventskalender! :-D Mittlerweile ist die Weihnachtszeit zwar vorbei, aber den würde ich mir auch jetzt noch an die Wand hängen. Dankeschön auch für deine netten Worte zur N-ZONE, das freut nicht nur mich, sondern natürlich auch den Rest vom Team. Wir hoffen, du hattest ein schönes Weihnachtsfest und bist gut ins neue Jahr gekommen!

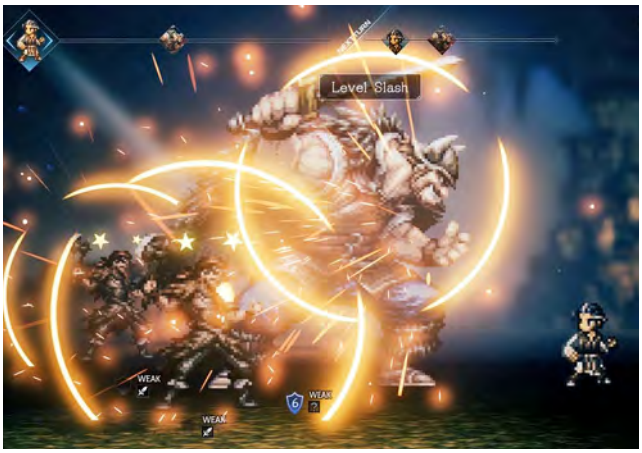
POKÉTIPP

Hey Johannes,
habt ihr bei Pokémon Schwert & Schild eure Figur schon mal auf der Stelle schnell gedreht? Also einfach beim normalen Rumlaufen den Control Stick schnell gedreht? Falls nicht, solltet ihr das mal ausprobieren. Gilt natürlich auch für die N-ZONE-Leser. ;-D Grüße,

Galar-Champ Marcus

JOHANNES: Hey Marcus und danke für den tollen Tipp! Während des Testspielens bin ich nicht über dieses nette kleine Gimmick gestolpert, nachher habe ich das dann aber auf Youtube gesehen und gleich selbst ausprobiert. Testet das auf jeden Fall auch mal aus, liebe N-ZONE-Leserinnen und -Leser! :-D

In Pokémon Schwert & Schild gibt es einige Überraschungen zu entdecken. Leser Marcus teilt eine davon mit uns!



Anlässlich von Johannes' Kolumne in der N-ZONE 12/2019 teilt Leser Frank seine Erlebnisse in Octopath Traveler in seinem Leserbrief mit uns.

KOLUMNE

Hi Johannes,
als ich deine letzte Kolumne „Berührende Spiele erleben“ (Ausgabe: 12/19) gelesen habe, fiel mir sofort das Switch-Spiel Octopath Traveler ein. Dort geht es um acht ganz unterschiedliche Personen: O wie Olberic, C wie Cyrus, T wie Therion, O wie Ophilia, P wie Primrose, A wie Alfyn, T wie Tressa und H wie H'aanit, die sich während ihres Abenteuers treffen und sich alle gegenseitig, jeden Einzelnen der Gruppe, in der jeweiligen Geschichte unterstützen. Ich habe in dieses Spiel weit über 100 Stunden Spielzeit hineingesteckt, weil mich jede Person in ihren Bann gezogen hat. Zum Beispiel Alfyn, der Apotheker, der herausfinden muss, wem er mit seiner Medizin hilft und wen er heilt. Nur den guten Menschen, wie entscheidet man das? Nur denen, die (viel) Geld für die Medizin bezahlen, um selbst reich zu werden? Oder doch jedem Lebewesen, weil jeder das Recht hat zu leben? Doch am allermeisten hat mich die Geschichte von Primrose, der Tänzerin, berührt – Achtung, Spoiler-Alarm! –, die als junges Mädchen viel Schlimmes durchstehen muss. Bis sie schließlich stark genug ist, um sich aus diesen Fesseln zu befreien. Bei ihrem Abenteuer findet sie weitere Personen mit ähnlichen Erlebnissen. Auch ihnen versucht sie zu helfen. Als Erwachsener (41) nimmt man so eine Geschichte sicherlich viel intensiver wahr. Ich hatte in jedem Kapitel feuchte Augen. Mit freundlichen Grüßen,

Frank

JOHANNES: Hallo Frank und herzlichen Dank für deine Reaktion auf meine Kolumne von vor zwei Ausgaben! Es ist spannend zu lesen, dass andere Spieler bei ganz anderen Games Ähnliches erleben. Ich selbst kann zum Beispiel mit Octopath Traveler nicht viel anfangen, weiß aber natürlich, dass es ein gutes Spiel ist. Du bist dafür total gefesselt von dem Game! Umgekehrt ist vielleicht (!) Sayonara Wild Hearts nichts für dich, während ich hin und weg von dem Spiel bin. Wahrscheinlich können viele Titel berührend sein, wenn sie nur zur rechten Zeit auf den richtigen Spieler treffen.

VR-HEADSET

Hallo N-ZONE-Team, -Leser & -Leserinnen!
Nachdem Luigi's Mansion 3 erschienen ist, habe ich etwas entdeckt, das die nächste Konsole von Nintendo nach der Switch sein könnte. Wie immer gibt Prof. I. Gidd Luigi ein Kommunikationsgerät, damit er Luigi bei der Geisterjagd erreichen kann, um ihm Ratschläge zu geben oder nachzufragen, wie das Abenteuer so läuft. Im dritten Teil der Reihe ist dieses Gerät ein Virtual Boy, das Ding erschien im Jahr 1995 in Japan und den USA. Diese Konsole ist die bis heute erfolgloseste Konsole von Nintendo. Sie war wie die heutigen VR-Brillen, nur schlechter und mit einem Display, das nur rot anzeigen konnte. Doch heute

Simon denkt, die nächste Nintendo-Konsole wird ein VR-Headset. Wie er darauf kommt? Na, wegen Luigi's Mansion 3 selbstverständlich! Ist doch klar, oder?

Spieler auf der Suche nach Gleichgesinnten in Mönchengladbach unter euch? Dann lest am besten gleich den Leserbrief von Marc Fuchs unterhalb dieser Zeilen!

ist die VR-Technik besser als früher, weil sie nicht mehr ganz so in den Kinderschuhen steckt. Ich bin mir ziemlich sicher, dass es in Zukunft eine richtige VR-Brille von Nintendo geben wird! Den Namen für diese Brille "weiß" auch schon: Nintendo VRS (Virtual Reality System). Und so weit hergeholt ist meine Theorie nicht mal! In Japan gibt es Mario Kart als VR-Version. Das vierte Set von Nintendo Labo ist ein VR-Set. Die VR-Technologie ist in der Unterhaltungselektronik noch immer recht neu und beliebt. Ich denke nicht, dass Nintendo eine 3DS-Version mit HD-Grafik und -Display entwickelt. Natürlich würde Nintendo in Sachen "Revolution" weit hinten liegen, sollten sie eine VR-Brille veröffentlichen, weil es von Sony und anderen Firmen schon solche Geräte gibt. Aber durch bekannte Reihen wie Super Mario, The Legend of Zelda, Splatoon und so weiter hätte die "VRS" womöglich das Potential zu einer erfolgreichen VR-Brille. Das ist aber "noch" Zukunftsmusik. Ich habe schon ziemliches Kribbeln innerlich, wenn ich daran denke, dass meine Theorie stimmen könnte! Aber mal sehen, was die Leute von Nintendo so in petto haben. Wenn es eine VR-Brille wird, dann bitte mit einer Kopfbefestigung, damit man nicht immer das Ding in die Hand nehmen muss. Wäre aber auch logisch, wenn es einen dazugehörigen Controller gibt; vielleicht sogar ein Feature, mit dem man mit dem Switch-Controller spielen kann? Vielen Dank fürs Lesen, euer

Sunny Simon D.

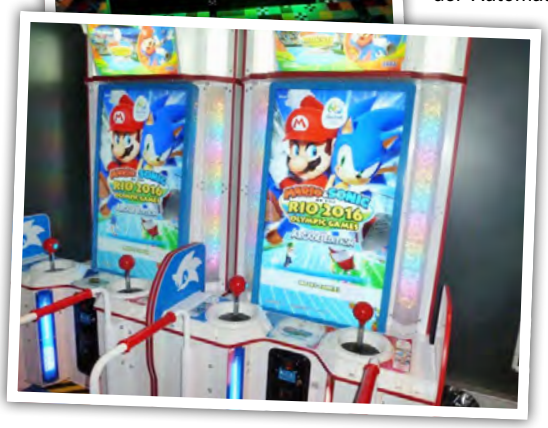
N-ZONE: Lieber Simon, vielen Dank, dass du deine Theorie zur nächsten Nintendo-Konsole mit uns und unserer Leserschaft teilst! Ob Nintendo wirklich ein VR-Headset auf den Markt bringt? Das wissen wir natürlich nicht wirklich. Spannend wäre es aber auf jeden Fall! Der Virtual Boy war (zurecht) ein riesiger Flopp, die Zeit war damals einfach noch nicht reif für solche Geräte. Heutzutage ist deutlich mehr möglich und grundsätzlich ist die virtuelle Realität ja wirklich beeindruckend. Das in Kombination mit Mario, Zelda und Co.? Würden wir schon gerne sehen. Hoffen wir mal, dass an deiner Theorie was dran ist. :-D

TREFFPUNKT

Hallo die Herrschaften!
Grüße nach Fürth, hier kommt was Interessantes von der anderen Seite des Landes! Ich bin Teil des seit geraumer Zeit existierenden Core Gamer Treff in Mönchengladbach. Das ist eine kleine, aber feine Lokalität im Stadt-Teil Rheydt (direkt neben dem Bahnhof), die sich vornehmlich dem Spaß des lokalen Multiplayer-Gamings verschrieben hat, mit Schwerpunkt auf der Nintendo Switch. Online-Gaming ist eine feine Sache, kann aus unserer Sicht aber nicht annähernd mit den Erlebnissen mithalten, die man in guter Gesellschaft und mit abgefahrenen Games erfährt, wenn sich mehrere Fingersportler an der gleichen Stelle versammeln. Ich kenne beides und würde lokales Gaming jederzeit bevorzugen. Und für jeden, der eben genau das bevorzugt, ist der Core Gamer Treff ein Segen! Die Kapazitäten unserer Location sind noch lange nicht ausgereizt und wir würden gerne weitere gute Leute in unserer Runde begrüßen, mit denen wir Spaß hätten, und die auch mit uns viel Spaß hätten. Vor Kurzem habe ich das Vorstellungsvideo des CGT fertig gestellt, das auf schön inszenierte Weise alles zu diesem Zocker-Treffpunkt rüberbringt, was man wissen sollte. Dieses Video wie auch alles Mögliche an weiteren Informationen dazu findet ihr auf Youtube. Geöffnet ist der Treff üblicherweise Mittwoch von 17 Uhr bis Mitternacht, Freitag und Samstag jeweils ab 14 Uhr, einen festgelegten Schließungs-Zeitpunkt gibt es an den beiden Tagen nicht, wir haben so lange Spaß, wie wir uns wachhalten können. Für eventuelle Abweichungen von diesen Zeiten findet ihr auf der Webseite auch eine Twitter-Verlinkung, wo die jeweils anstehenden Öffnungszeiten wie auch Fotos von den Erlebnissen im Treff gepostet werden. Also, wir fänden es toll, ein paar N-ZONE-Leser im Treff begrüßen zu können! Ihr könnt zu den Öffnungszeiten ohne jede Art von Anmeldung einfach reinschneien. Sollte jemand doch unsicher sein oder vorher noch irgendwelche Fragen haben, schreibt mir einfach eine Mail an m-fox@gmx.de, ich gebe gerne Auskunft!

Marc Fuchs

N-ZONE: Hey Marc! Danke für deinen Beitrag, dieses tolle Projekt unterstützen wir doch sehr gerne mit dem Abdrucken deiner Zeilen! Und wir stimmen zu: Online-Gaming ist toll, aber zusammen mit anderen Spielern im gleichen Raum zocken ist dann doch nochmal schöner und eine ganz andere Art von gemeinsamen Spielen. Deswegen ist es auch immer wieder erfreulich zu sehen, dass Nintendo bis heute großen Wert auf den lokalen Multiplayer legt. Dafür leider etwas wenig Wert auf die Technik beim Onlinespielen, aber das ist ein anderes Thema … wir wünschen viele neue Interessenten für euren tollen Treff!



Auf einer Kreuzfahrt nach Oslo machte Leser Andreas eine unerwartete Entdeckung an Bord: Zwei Nintendo-Arcade-Automaten mit ganz speziellen Features!

ARCADE

Hallo N-ZONE-Redaktion,
wie viele eurer Leser war auch ich dieses Jahr wieder auf der Gamescom. Dort habe ich neben vielen anderen Titel auch Luigi‘s Mansion 3 probegespielt. Ein absolutes Highlight, das leider ein bisschen im Schatten von Link's Awakening stand! Da ich für die ganze Messe zwei Tage eingeplant hatte, war ich danach auch entsprechend erschöpft. Das hatte ich jedoch schon vorausgeahnt und für anschließend eine kleine Kreuzfahrt nach Oslo gebucht. Quasi, um danach ein paar Tage auszuruhen. Das Schiff selbst hatte unter anderem auch ein kleine Spielhalle mit an Bord. Und ratet mal, was mir da gleich nach dem Betreten der Arcade entgegenlacht? Luigi‘s Mansion als Automat! Das Spiel, das ich zwei Tage zuvor erst auf der Messe gespielt hatte. Irre! Da habe ich mir natürlich gleich mal den Sauger geschnappt und losgelegt (mache ich Zuhause äußerst ungern, grins). Ich finde, durch den Sauger und die 3D-Perspektive bietet der Automat ein noch viel intensiveres Erlebnis als die drei Konsolentitel. Allerdings ist mit umgerechnet zwei Euro pro Spiel der Spaß auch nicht gerade günstig. Vor allem, wenn man nach jedem Abschnitt nochmal zu Kasse gebeten wird. Aber das war nicht die einzige Begegnung mit Luigi in der Arcade. Etwas weiter stand auch noch ein Automat zu Mario & Sonic Rio 2016. Auch dieser war wie Luigi‘s Mansion zu zweit spielbar und bot als Extra Bewegungssteuerung (den Titel kann man übrigens mittlerweile für die Wii U für einen Zehner bekommen). Auch den musste ich natürlich sofort antesten. Leider wurden auch hier wieder zwei Euro fällig. Und dafür bekommt man auch nur drei Disziplinen. Wollt ihr die Restlichen auch noch spielen? Löhnen! Natürlich habe ich dieses seltene Ereignis gleich mal fotografiert. War eine schöne Aftershow Party! ;-) Liebe Grüße,

Andreas

N-ZONE: Vielen Dank, lieber Andreas, für deinen tollen Beitrag – was für ein Zufall! Arcade-Hallen sind heute ja eher eine Seltenheit und dann triffst du zufällig bei einer Kreuzfahrt auf solch eine und dann auch noch direkt im Anschluss an die Gamescom und dann gibt es dort auch noch Luigi’s Mansion … so viele Zufälle, wow! Die Preise sind happig, da hast du natürlich Recht, aber wenigstens ist man zum qualitativen Zocken heutzutage nicht mehr auf Arcade-Hallen angewiesen, sondern kann Zuhause daddeln. Zweifelsohne ist das aber ein spezielles Erlebnis. Schön, dass du uns daran in Wort und Bild teilhaben lässt. :-)

KRITIK

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Als langjähriger Leser und Abonnent der N-ZONE brennt mir schon länger etwas auf der Seele, was ich mit diesem Brief endlich loswerden möchte. 1) Entfernt endlich die Rubrik "Topspiele". Unfassbar, wie viele Seiten damit jeden Monat verloren gehen, die man sehr gut mit aktuellen Tests füllen könnte. Im Leserbrief der Ausgabe 10/19 von Alex B. beklagt ihr die begrenzte Anzahl an Seiten, die definitiv da wären, wenn ihr diese "monatliche Wiederholung" mal rausnehmen und online stellen würdet. Sage und schreibe acht Seiten, die vermutlich nicht nur von mir einfach weitergeblättert werden. Für mich fühlt es sich wie Füllstoff an, um auf 100 Seiten zu kommen. Sorry N-ZONE. 2) In der Rubrik "Termine" wäre es zur besseren Orientierung und Information sinniger, die Ausrichtung des Spieles anzugeben statt den Hersteller. Bekommt ihr da Geld für, wenn ihr diese angebt? Denn für mich ist das völlig uninteressant und ich muss dann erstmal zusätzlich im Internet nachschauen, um welche Art Spiel es sich handelt. Ansonsten weiter so und liebe Grüße aus dem schönen Köln,

Stefan Raupach :-)

N-ZONE: Hey Stephan und erst einmal vielen Dank für deinen Beitrag und für das Feedback! Dann kommen wir ohne Umschweife auch gleich zu den Antworten. 1) Du kommst mit deiner Frage zu rechten Zeit, denn wir werden auch weiterhin das Heft immer wieder überarbeiten und aktuell haben wir auch schon wieder Veränderungen in Vorbereitung. Für die Topspiele gilt aber, unabhängig davon, dass natürlich unterschiedliche Leserinnen und Leser die N-ZONE konsumieren. Gerade für Neueinsteiger und Gelegenheitsspieler ist die Rubrik als Orientierung im gigantischen und chaotischen Dschungel der Switch- und 3DS-Spiele praktisch. 2) Nein, wir bekommen kein Geld von irgendwelchen Herstellern, um diese bei den Terminen abzudrucken, keine Sorge. Auch hier gilt, ähnlich wie schon bei den Topspielen: Andere Leserinnen und Leser sind sehr wohl an dieser Information interessiert. Wir verstehen, dass du damit nichts anfangen kannst – aber jeder ist eben anders. Auch hier sind aber ohnehin Veränderungen in Vorbereitung. Liebe Grüße aus dem ebenfalls schönen Nürnberg/Fürth!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

NINTENDO STEIGT AUFS INDIE-GASPEDAL!

Zum Abschluss des Jahres überließ Nintendo den Indies mit einer neuen Ausgabe des Formats Indie World die Bühne. Kein Wunder, denn beide Seiten profitieren stark voneinander!

LUKAS: Nun, Johannes, das Jahr 2019 ist zu Ende und aus der Hoffnung mancher, dass Nintendo noch mit einer Überraschungs-Nintendo-Direct um die Ecke kommen würde, wurde nichts. Mit einer solchen Präsentation ist wohl erst im Februar oder März zu rechnen. Allerdings, ganz ohne frische Ankündigungen entließ uns der Mariokonzern dann doch nicht in die Feiertage. Im Dezember gab es nämlich eine neue Ausgabe der früher als Nindies Direct, nun in Indie World umgetauften Show, in der die kleinen, aber oftmals extrem vielversprechenden Projekte unabhängiger Entwickler im Mittelpunkt stehen. Eine Indie-World-Ausgabe als krönender Abschluss des Jahres – das zeigt, welche Bedeutung Nintendo den Indies inzwischen beimisst! Es war ein langer Prozess, der nun extrem saftige Früchte trägt. Auf der Wii wurden kleinen Entwicklern noch unzählige Steine in den Weg gelegt, auf der Wii U besserte man sich stark, hatte dafür aber mit den sehr schwachen Verkaufszahlen der Konsole zu kämpfen, weshalb diese Plattform nicht allzu attraktiv war. Auf der Switch nun sind die Indies in Sachen Relevanz quasi gleichauf mit den Blockbusterproduzenten. Fast jedes Indiespiel verkauft sich auf Switch am besten, viele erscheinen exklusiv oder zumindest zeitexklusiv und mit Dutzenden Spielen, die pro Woche (!) erscheinen, ist hier ein quasi unendliches Füllhorn erschlossen worden. Viele Worte als Einleitung für eine kurze Frage: Was sagst du zu Nintendos Indieinitiative?

JOHANNES: Mein lieber Lukas, das kann ich dir in aller Kürze beantworten: Super, sage ich dazu! Ich freue mich wirklich sehr darüber, dass Nintendo die Indies auf der Switch so pusht. Man denke nur an Shovel Knight, Chromagun, Iconoclasts, Oceanhorn, Riptide GP Renegade, Sayonara Wild Hearts, Stardew Valley, The Lion's Song oder Yoku's Island Express – alles Indie-Spiele, mit denen ich auf der Switch meine wahre Freude hatte und die ich sehr schmerzlich vermissen würde, könnte ich sie nicht spielen. Klar, Zelda, Mario, Smash Bros., Mario Kart und Co. sind für mich schon immer noch der primäre Grund, eine Nintendo-Konsole zu kaufen. Die Indies sind aber auch wirklich wichtig geworden. Da freue mich mich natürlich, wenn die besonders zahlreich auf der Plattform erscheinen. Geschmäcker sind ja verschieden und so findet jeder die für sich passenden Titel. Es ist schon eine kluge Entscheidung von Nintendo, Zeit und Arbeit in die Unterstützung unabhängiger Entwickler zu investieren. Die Switch hat ja durchaus einen Ruf als die perfekte Maschine für Indie-Fans. Denkst du, das war schon vor Release der Plan des Unternehmens?

LUKAS: Davon gehe ich nicht aus! Ich glaube, nicht einmal Nintendo konnte abschätzen, wie extrem die Indieunterstützung für die Switch werden würde. Ich finde es aber wie du klasse, dass es so ist! Und es ist einfach auch ein sympathischer Schritt, in einer Welt, in der die Call of Dutys, FIFAs und Co. das Gros der Aufmerksamkeit bekommen, mal denen eine Bühne zu geben, die sie viel nötiger brauchen. Aber, um mal zur aktuellen Ankündigungswelle zu kommen: Welche Spiele aus der Indie World haben dich denn besonders gefreut, beziehungsweise interessieren dich besonders? Sports Story werde ich mir auf jeden Fall anschauen, auch wenn ich den Titel Golf Story 2: Rise of Tennis viel besser gefunden hätte! Außerdem freue ich mich wie ein Schnitzel über die Fortsetzung des superben Axiom Verge. Und The Talos Principle werde ich mit Freuden auf der Switch nochmal erleben!

JOHANNES: Sports Story finde ich wie du auch spannend, ansonsten ist vor allem Skatebird sofort auf meiner „Haben will"-Liste gelandet. Das Spiel hat mich ob seines Humors direkt an das geniale Untitled Goose Game erinnert. Hoffentlich wird es ähnlich dämlich fantastisch!

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren.

Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 03/2020

ab 19.02.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

NINTENDO DIRECT (Magazin)

Üblicherweise findet zu Beginn des neuen Jahres eine Nintendo Direct statt. Wir gehen davon aus, dass dies auch 2020 der Fall sein wird – alle Neuigkeiten lest ihr bei uns!

SPORTS STORY (Vorschau)

Von wegen Sportspiel: In Sports Story stecken wirklich Unmengen schräger Ideen. Und ein bisschen Sport vielleicht auch! Alles zum Spiel lest ihr in der Vorschau.

TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE ENCORE (Test)

Wir nehmen das Remake des Rollenspiels für Nintendo Switch in der nächsten Ausgabe unter die Lupe. Ein Pflichtkauf für das noch junge Spielejahr?

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benedikt Plass-Fleßenkämper, Benjamin Kegel, Christian Dörre, Duncan Obenland, Marco Kilian, Sascha Lohmüller
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Elke Pfitzinger, Lydia Oehm
Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

4NETPLAYERS

DEIN GAMESERVER

AB 3,49€/MONAT

KOSTENLOSER TELEFON-SUPPORT

SPIELE WORAUF DU LUST HAST – SPIELWECHSEL IN SEKUNDEN

DEIN GAMESERVER – DEINE REGELN - DEINE MODS

3 EURO
NEUKUNDEN RABATT:
4NP1337

NICHT WARTEN - JETZT LOSZOCKEN!

WWW.4NETPLAYERS.DE

4Netplayers - Powered by 4Players. © 2019 4Players GmbH. All rights reserved. image: Freepik.com

4NETPLAYERS

4PLAYERS
MARQUARD MEDIA GROUP